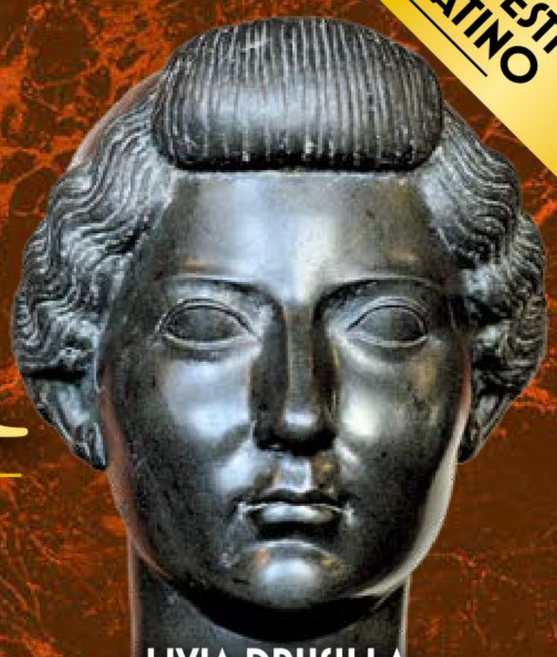
CONOSCERE LA STORIA

LA RIVISTA DI STORIA DELLA ROMA GRANDIOSA

CON TESTI IN LATINO

CIVILTÀ ROMANA

CIVILTÀ ROMANA



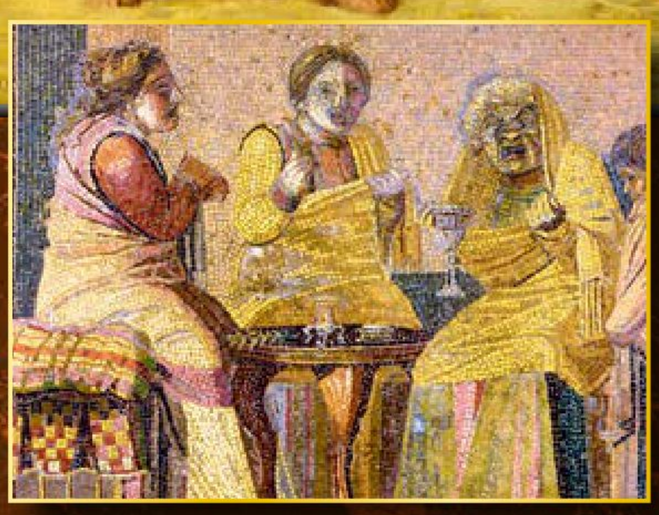
LIVIA DRUSILLA
Moglie e madre di imperatori, ma a quale prezzo?

L'ARENA DEL SANGUE E DEGLI EROI

GLADIATORI

Dimentichiamo ciò che crediamo di sapere su di loro: ecco come vivevano davvero le star più acclamate di Roma

TARIFFA R.O.C. POSTE ITALIANE S.P.A. - SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE AUT. MBPA/LO-NO/008/A.P./2019 - PERIODICO ROC -S/NA



LE STREGHE E I MALEFICI
La superstizione regnava tra il popolino, affidandosi all'opera di professioniste dei "patti diabolici"

L'ARTIGLIERIA DELLE LEGIONI
Molto più potente di quanto si pensi, comprendeva anche veri "carri armati"

Sprea EDITORI

IN EDICOLA

Scansiona il QR Code

Acquistala su www.sprea.it
anche in versione digitale

Leggendo il servizio dedicato ai gladiatori e alla loro attività ci accorgeremo che quasi tutto ciò che pensavamo di conoscere su di essi era errato. Dalle tecniche di combattimento all'esito degli scontri, dalla vita di chi esercitava la professione gladiatoria al genere di spettacoli cui dava vita nelle arene sparse per tutto l'Impero Romano: ogni aspetto era molto diverso dall'immagine che ci eravamo costruiti attraverso i film e le vecchie letture. Dunque, prepariamoci a delle sorprese. Ma, soprattutto, ringraziamo coloro che, durante gli ultimi decenni, hanno condotto un nuovo tipo di ricerca archeologica: quella sperimentale, affidata a specialisti che non si fermano semplicemente alle pagine dei libri o ai reperti museali, ma cercano di far rivivere la materia dei loro studi.

In Italia esistono gruppi serissimi, dediti alla rievocazione gladiatoria non tanto (o non solo) come un modo per avvicinare il grande pubblico a uno degli aspetti più caratteristici della storia romana, bensì come un metodo di verifica sul campo delle armi, delle tecniche di combattimento, delle modalità di reclutamento e addestramento; insomma, di tutti i dettagli che possano svelare qualcosa di più sul mondo dei mirmilloni e dei reziari. A loro va un ringraziamento particolare e la consapevolezza che questo modello, che mescola passione, dottrina, divulgazione e coinvolgimento del pubblico, può essere esteso ad altri ambiti della storia antica che necessitino di nuovi stimoli e nuove risorse. ■

Sprea EDITORI

LE SPLENDIDE MONOGRAFIE STORICHE

EDIZIONE CARTACEA 9,90€

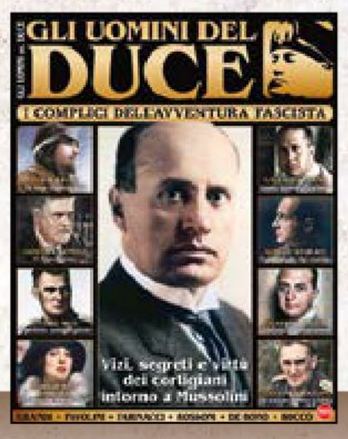
Se qualcuna ti è sfuggita puoi acquistarla adesso on line

Scegli quelle che ti interessano e acquistale sul nostro portale: molte sono disponibili anche in formato digitale.

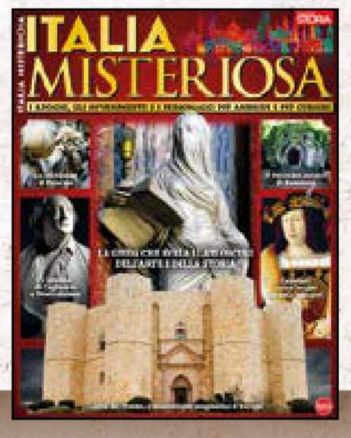
ANCHE IN VERSIONE DIGITALE A SOLI 4,90€

La civiltà che inventò la filosofia, l'arte, la Storia e il teatro

I momenti cruciali che decisero le sorti del mondo intero

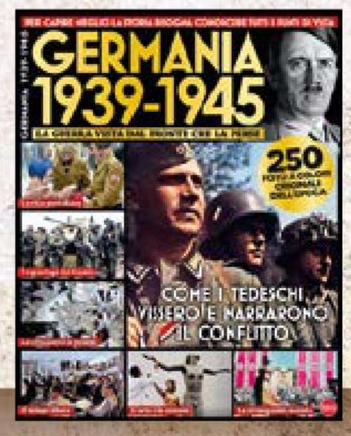


Ecco chi accompagnò Mussolini nella sua avventura al potere



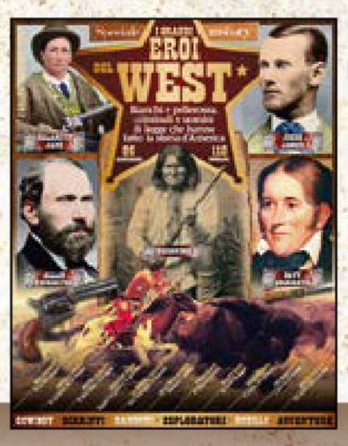
Un viaggio alla scoperta dei luoghi più magici del Paese

La storia del più grande Impero dell'Antichità

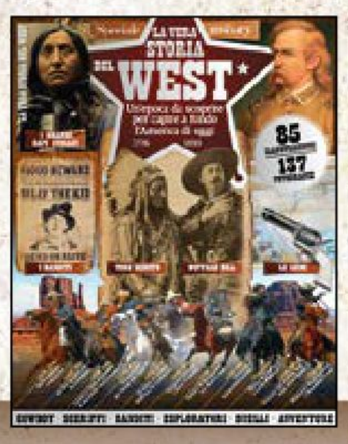


Come si viveva veramente nel cuore del Terzo Reich?

La storia del West come non l'avete mai letta: attraverso i film

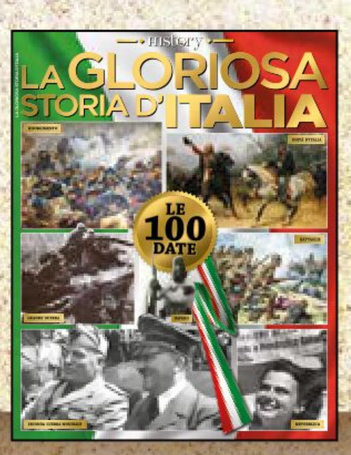


Bianchi e pellerossa, i personaggi che hanno reso immortale il West



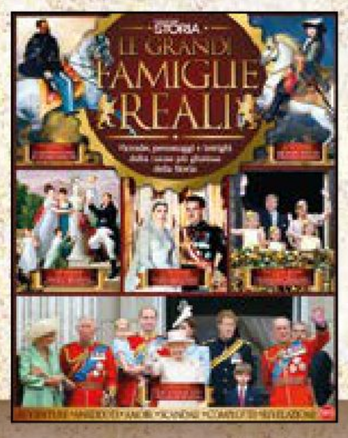
Un'epoca da scoprire per capire a fondo l'America di oggi

I segreti dei reparti d'élite dei migliori eserciti del mondo



Tutte le date che hanno fatto la Storia del nostro Paese

Da Cesare a Garibaldi, gli eroi che hanno guidato intere nazioni

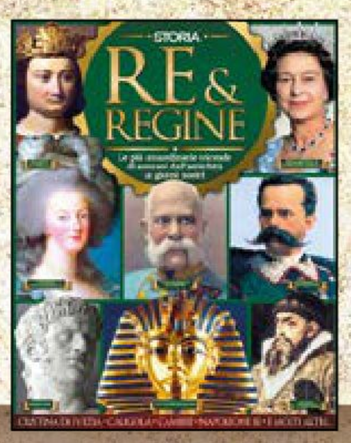


Dagli Asburgo ai Borbone, principi e re di ieri e di oggi

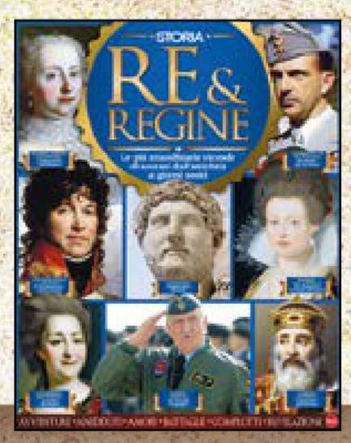
Come seguire le orme della Storia su sentieri millenari

Il corpo d'élite Usa, i suoi metodi e i suoi innumerevoli successi

Le radici del conflitto più importante dopo le guerre mondiali



Da Nerone a Ivan il Terribile, da Maria Antonietta a Umberto I



Da Adriano a Carlo Magno, da Maria Teresa a Juan Carlos

•TELEFONA al N. 02 87168197

Dal lunedì al venerdì, dalle 9,00 alle 13,00 e dalle 14,00 alle 18,00. Il costo massimo della telefonata da linea fissa è pari a una normale chiamata su rete nazionale in Italia.

•ONLINE www.sprea.it

•CONTATTACI VIA WHATSAPP/E-MAIL

3206126518
valido solo per i messaggi

abbonamenti@sprea.it

■ Consegna con corriere entro cinque giorni dalla ricezione del pagamento

SOMMARIO

6 Imperatori
Il sole di Eliogabalo

12 Costume
La signora della domus

18 Cover Story - Gladiatori
L'arena del sangue e degli eroi

28 Religione - Lari e Penati
I protettori della casa

32 Militaria
L'artiglieria delle legioni

38 Stregoneria
Tra paura e superstizione

42 Urbanistica - La Suburra
I bassifondi dell'Impero

46 Donne
L'enigmatica Drusilla

50 Battaglie
Strage ai Campi Raudii

56 Giochi
Lex Arcana, l'Impero in gioco

60 Quotidiano
I fast food dell'Urbe

62 Rievocazioni - Roma World
Roma che rivive

66 Letteratura - La *Farsaglia* di Lucano
L'epopea della guerra civile

70 Personaggi
Cincinnato il virtuoso

74 Gli itinerari archeologici di Turisti per caso - Villa Adriana
Nel segno di Adriano

76 Archeologia - La Fibula prenestina
Il mistero della fibbia

78 **News**

80 **Libri, mostre, film**

82 Simboli
Il signum, vessillo dell'onore

PROSSIMO NUMERO
IN EDICOLA IL 15 DICEMBRE

NOI RISPETTIAMO L'AMBIENTE!

Civiltà Romana viene stampata su carta certificata PEFC, proveniente da piantumazioni a riforestazione programmata (e perciò gestite in maniera sostenibile!).

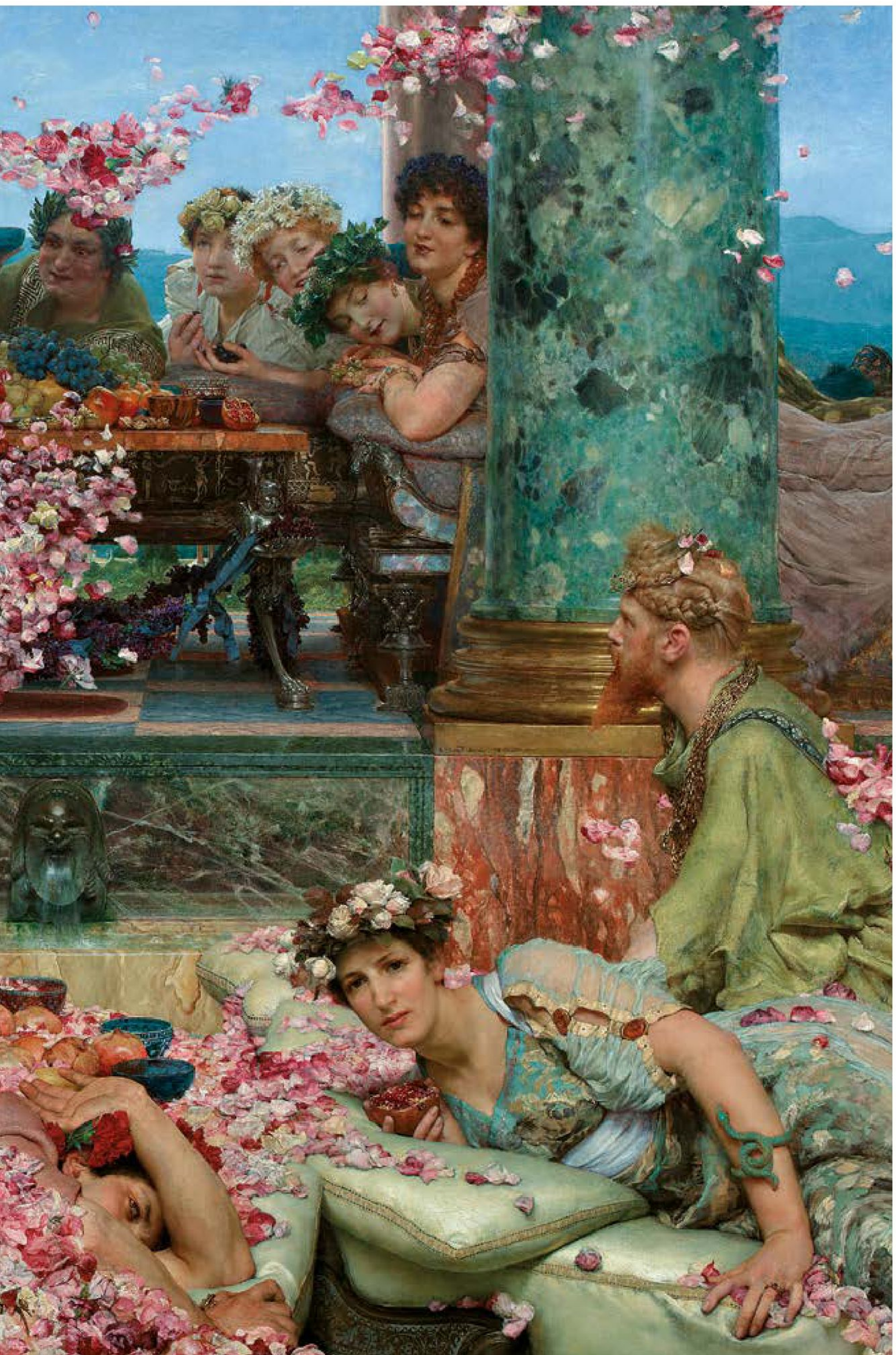
IL SOLE DI ELIOGABALO

Salito al trono imperiale giovanissimo, Eliogabalo fu uno degli imperatori più vituperati della storia romana. Soggiogato dalle figure della madre e della nonna, diede spazio al suo estro perdendosi nel vizio e nella crapula

di Giacomo Alibrandi

Giulia Mesa, zia dell'imperatore Caracalla (era la sorella di sua madre), aveva due figlie, entrambe madri di un maschio: Giulia Soemia aveva partorito Sesto Vario Avito Bassiano, e Giulia Mamea aveva dato alla luce Marco Bassiano Alessiano: i due sarebbero passati alla Storia come Eliogabalo e Alessandro Severo. Entrambi imperatori, ebbero sorte opposta: Alessandro, ultimo dei Severi, rifulge come esempio virtuoso, legato alla saggia aristocrazia romana; Eliogabalo è tramandato come l'incarnazione del vizio e della depravazione.

SCHERZI CRUDELI
Eliogabalo soffoca gli ospiti di un banchetto con petali di rosa fatti cadere dal controsoffitto.

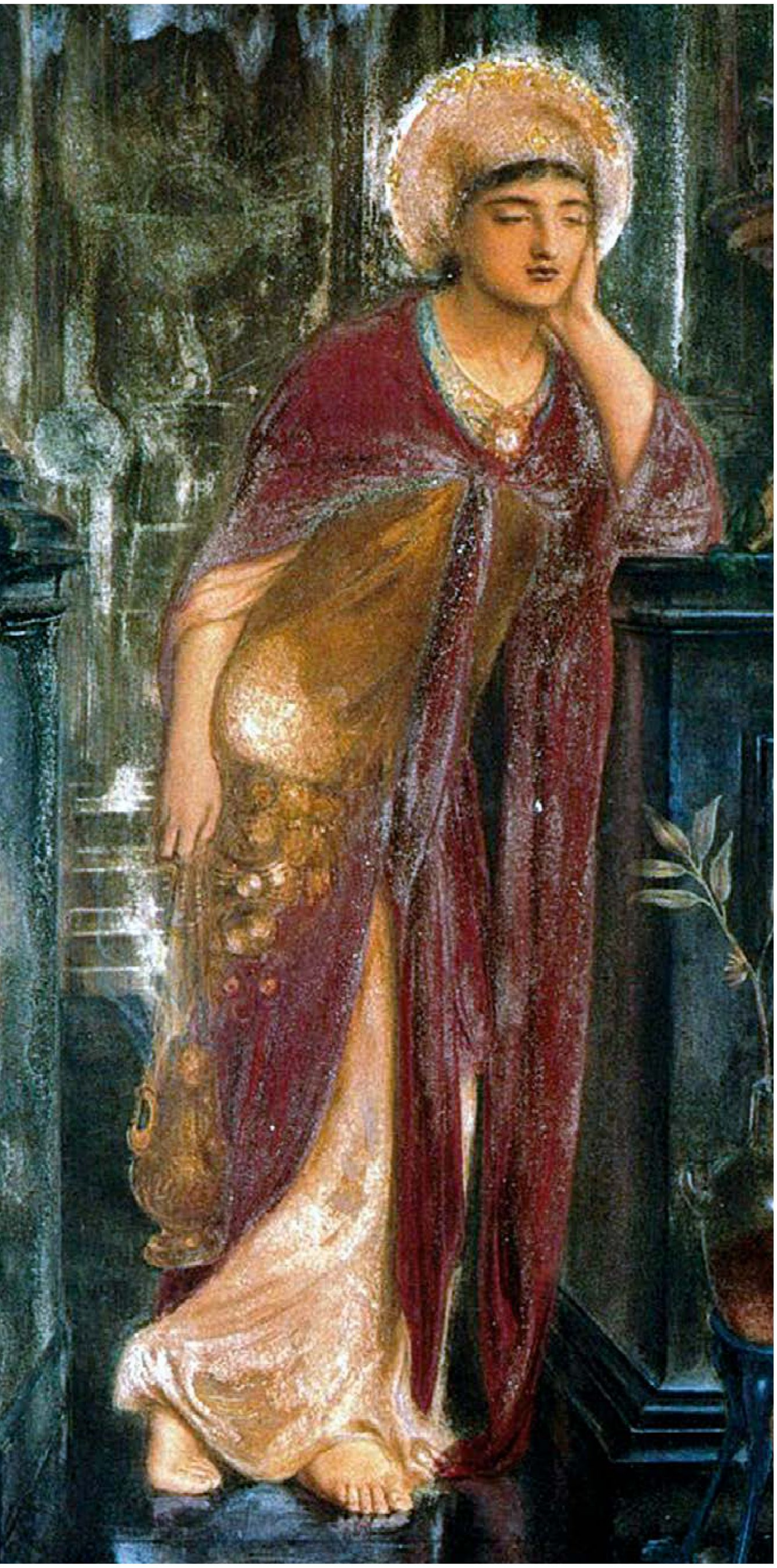


IL SACERDOTE DI EL-GABAL

Nato a Roma nel 203 d.C., quando la madre vi si trovava a seguito della sorella Giulia Domna, moglie dell'imperatore Lucio Settimio Severo, Eliogabalo era di origine siriaca. La madre, Giulia Soemia, era originaria di Emesa (l'attuale Homs, in Siria) e nipote di Gaio Giulio Bassiano, gran sacerdote del Tempio del Sole di Emesa e custode della pietra sacra rappresentante il dio El-Gabal. Per diritto ereditario, Eliogabalo (nome che non usò mai, ma che gli fu dato dai suoi detrattori) era anch'egli gran sacerdote. Fu proprio mentre ricopriva tale carica che la nonna iniziò a tessere trame sul suo futuro.

Dopo l'uccisione di Caracalla, nel 217, il trono era stato occupato da Macrino, il prefetto del Pretorio, che però non riuscì a consolidare il proprio regno: anzitutto non apparteneva alla classe senatoria; in secondo luogo, era stato travolto dalla reazione militare dei Parti, tornati padroni dei territori orientali conquistati dal precedente imperatore; infine, contro di lui aveva cospirato la famiglia dei Severi. Alla guida della congiura c'era l'astuta Giulia Mesa (tornata a Emesa dopo l'avvento di Macrino), che aveva individuato nel nipote Sesto Vario Avito Bassiano l'uomo che avrebbe ripreso il trono.

All'epoca, il futuro imperatore Eliogabalo aveva 14 anni. La sua famiglia era ricca, potente e influente. Inoltre, la memoria del cugino Caracalla era ancora viva tra i militari, che il defunto principe aveva tratta- ›



to con benevolenza. Non così stava facendo Macrino, che aveva ridotto le elargizioni. La guerra con i Parti lo aveva poi costretto a rimanere in Oriente, dov'era giunto con Caracalla quando costui aveva sognato di ricalcare le imprese di Alessandro Magno.

La nonna e la madre di Eliogabalo cominciarono a irretire i legionari di stanza nella zona di Emesa con ricchi donativi. Per giunta, i militari che frequentavano il tempio di El-Gabal, in cui il giovane officiava in veste di sacerdote, cominciarono a vedere in lui una stupefacente rassomiglianza con Caracalla. La cosa non sorprende, visto che i due erano cugini. Giulia Mesa, tuttavia, cominciò a far circolare la voce che il giovane fosse figlio illegittimo del defunto imperatore, generato dalla sua relazione clandestina con Giulia Soemia.

Mentre Giulia Mesa, coadiuvata dall'eunuco Gannys (tutore del giovane Eliogabalo e amico di sua madre), preparava i piani per la rivolta contro Macrino, molti reparti presenti in Siria si avvicinarono alla fazione del giovane sacerdote. Il 16 maggio 218, certi di ottenere maggiori benefici sostenendo Eliogabalo piuttosto che Macrino, i soldati della Legio III Gallica, di stanza a Raphana (Giordania), lo acclamarono imperatore per bocca di Publio Valerio Comazone Eutichiano, un uomo di teatro divenuto militare al tempo di Commodo e che aveva fatto carriera sotto Settimio Severo.

LA GUERRA PER IL TRONO

Gannys e Comazone, futuro prefetto del Pretorio, si scontrarono con Macrino nella battaglia di Antiochia, combattuta l'8 giugno 218. Dapprima sembrarono prevalere i pretoriani di Macrino, ma quando le truppe di Gannys e Comazone cominciarono a volgere in fuga, Giulia Mesa e Giulia Soemia, che seguivano la battaglia, scesero in campo a spronare i combattenti. Lo stesso Gannys si lanciò in una furibonda carica a cavallo. Esaltati dal comportamento del coman-

dante, i legionari di Eliogabalo ripresero a battersi con rinnovato zelo. Gli avversari ne subirono l'urto, oltre che la superiorità numerica, e Macrino si diede alla fuga. Gannys, Comazone e le trame di Giulia Mesa avevano trionfato. Il fuggiasco fu catturato e giustiziato, mentre Eliogabalo entrò ad Antiochia e si proclamò sovrano di Roma. Per rafforzare la propria legittimità prese il nome di Marco Aurelio Antonino, lo stesso di Caracalla, e distribuì denaro ai soldati.

Aveva inizio uno dei principati più vituperati della storia di Roma. Elio Lampridio, che nel IV secolo scrisse la *Vita di Antonino Eliogabalo*, comincia così la sua narrazione: «Giammai avrei messo per iscritto la vita di Eliogabalo Antonino [...] se non fosse che prima di lui avevano avuto questo impero Caligola e Nerone». Insomma, solo perché c'erano già stati imperatori nefasti, Lampridio si permetteva di parlare di lui.

TANTA VITA E MOLTA LEGGENDA

In realtà, quel che si sa di certo della vita di Eliogabalo, passato alla Storia (e al pettegolezzo) come imperatore vizioso e dagli appetiti sfrenati, è molto poco. Il suo principato non ha lasciato memoria di opere pubbliche importanti, di riforme sociali o economiche, di vittoriose campagne militari. Ma è giusto ricordare che, dopo la sua morte, il giovane fu colpito dalla *damnatio memoriae* e, di conseguenza, le notizie su di lui furono viziate dalla parte che gli era stata avversa.

Preoccupato unicamente di procurarsi tutto il piacere possibile grazie alla sua nuova condizione, Eliogabalo lasciò il governo dello Stato nelle mani della nonna e della madre.

Una volta giunto a Roma, pretese che quest'ultima (cosa davvero scandalosa per la Curia) entrasse in Senato: anzi, era lei a presiedere le sedute e a seguirne la verbalizzazione. Istituì anche, sul colle del Quirinale, un "Senato delle donne" (*Senaculum mulierum*), che si occupava del comportamento delle matrone e, come scrive Lampridio, stabiliva «con quale vestito incedere, quale donna dovesse cedere il passo a un'altra [...] quale potesse montare in sella, e se la sella dovesse essere di pelle, di osso, d'avorio o d'argento».

La preoccupazione più grande dell'imperatore era religiosa: intendeva portare a Roma il culto di El-Gabal, dio del Sole invitto, di cui era sacerdote. A tale scopo fece giungere nella capitale la pietra nera, di forma fallica, che rappresentava il dio e veniva adorata a Emesa. Fece anche erigere un tempio per accoglierla, sul colle Palatino. La pietra venne portata in trionfo per la città su un carro trainato da cavalli bianchi guidati dallo stesso Eliogabalo, che decise di far trasferire nel nuovo luogo di culto gli oggetti più sacri alla religione romana: gli scudi ancili, il palladio, la statua della Magna Mater Cibele. Con quest'ultima divinità volle celebrare un matrimonio sacro, prendendo in moglie una vergine vestale, atto che oltraggiava la religione tra- ›

• PAROLE DI ROMA •

Sol

La parola latina che indica il sole ha affinità con lo stesso termine in numerose altre lingue: il gotico *sauil*, l'anglosassone *sol*, il lituano *saule*, ma soprattutto il sanscrito *suras* o *suryas*, derivante dalla radice *svar*, con il significato di "risplendere".

La medesima radice si ritrova completa nel termine vedico *svar*, che significa "cielo" ma anche "luce".

IL SACERDOTE
Al centro, Giulia Soemia, madre di Eliogabalo e sua fidata consigliera, oltre che detentrice del vero potere. Nella pagina a fronte, l'imperatore nelle ricche vesti di sacerdote del dio solare El-Gabal, in un quadro di Simeon Solomon del 1866. Nella moneta, raffigurazione del tempio di Emesa: il monolite nero di forma conica (fallica) rappresentava la divinità.

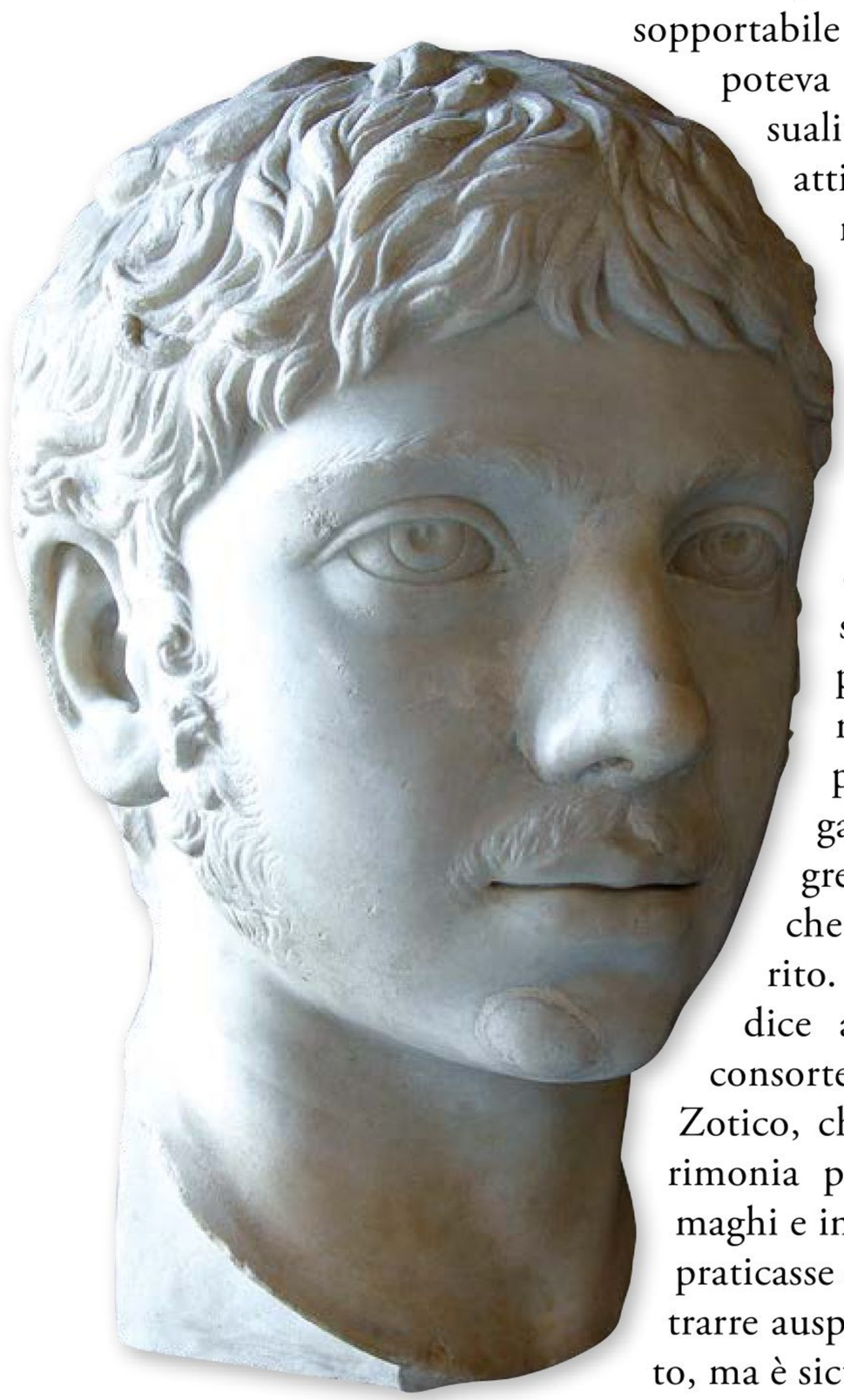
IL PRINCIPE
Sotto, un busto dell'imperatore sopravvissuto alla distruzione delle sue statue. Nato come Sesto Vario Avito Bassiano, è ricordato con il nome di Eliogabalo, che però non usò mai in vita e che gli fu attribuito solo a partire dal IV secolo.

dizionale di Roma. Per meglio adempiere al ruolo di gran sacerdote si fece circoncidere (pratica aborrita dai Romani) e pensò perfino di castrarsi, come i sacerdoti di Cibele. Questa sua "ansia religiosa", vista come barbarica, gli alienò le simpatie del Senato, mentre la sua inerzia bellica fece sì che i pretoriani si distaccassero da lui.

La vita di Eliogabalo correva su binari decisamente inusuali: si dedicava alle gozzoviglie e a scherzi crudeli, come far rinchiudere persone ignare in stanze dove si trovavano serpenti o belve feroci; ma era soprattutto la sua condotta sessuale a destare scandalo.

UNA SESSUALITÀ SREGOLATA

Eliogabalo impalmò almeno cinque mogli, tra cui la vestale Aquilia Severa, ma furono tutte consorti a "uso politico", che madre e nonna gli fecero sposare per ragioni di potere. La sua inclinazione sessuale lo portava, infatti, a preferire gli uomini, con cui s'intratteneva passivamente, facendosi trattare da donna (cosa, anche questa, insopportabile per un romano, che poteva ammettere l'omosessualità solo se praticata attivamente). A quanto racconta Lampridio, l'imperatore sguinzagliava emissari per la città in cerca di maschi eccezionalmente dotati, molti dei quali eleggeva a ruoli di prestigio. Non disdegnava neppure di prostituirsi all'interno del palazzo. Aveva per amante un auriga biondo, di origine greca, un certo Ierocle, che considerava suo marito. La *Historia Augusta* dice anche che ebbe per consorte un atleta di Smirne, Zotico, che sposò con una cerimonia pubblica. Frequentava maghi e indovini e si diceva che praticasse sacrifici umani, da cui trarre auspici. Esagerazioni, certo, ma è sicuro che, come ricorda



Lampridio, «elevò alcuni liberti al rango di governatori, consoli e capi militari; e sporcò tutte le dignità conferendole a chi era più ignobile in dissolutezza».

Probabilmente fu il sovvertimento delle regole a essergli fatale, e l'introduzione nell'amministrazione dello Stato di uomini che non avevano relazioni con l'aristocrazia senatoria. Del resto, chi aveva cercato di persuaderlo a una condotta più sobria, come l'eunuco Gannys, era già stato eliminato.

Giulia Mesa si rese conto che il prestigio di Eliogabalo stava evaporando: con abile mossa gli fece associare al principato il giovane cugino Alessiano, figlio della zia Giulia Mamea, che fu nominato cesare. Il favore dell'esercito e del Senato si spostò sul virtuoso Alessiano, che condivise il consolato con Eliogabalo nel 222. Geloso, l'imperatore pensò di far eliminare il rivale, ma nessuno si abbassò a eseguire il suo ordine. Per capire quanti ancora gli fossero fedeli, Eliogabalo fece girare la voce che Alessiano fosse mor-

to. I pretoriani chiesero smentita e convocarono i due consoli nel loro accampamento. Era l'11 marzo 222. Non appena gli augusti comparvero nel campo, i pretoriani presero ad acclamare Alessiano, ignorando Eliogabalo. Questi diede ordine di arrestare i traditori, ma per risposta i pretoriani lo assalirono. La *Storia romana*, di Cassio Dione narra che «fuggì in una latrina, ma fu scoperto e ucciso all'età di diciotto anni. La madre, morì con lui; le loro teste furono spiccate dal busto e i corpi, denudati, vennero trascinati per la città». Alla fine, il cadavere di Eliogabalo fu gettato nel Tevere. Molti dei suoi collaboratori furono uccisi o deposti, compresi Ierocle e Comazone. La pietra di El-Gabal fu rispedita a Emesa e contro di lui fu decisa la *damnatio memoriae*: le sue statue furono distrutte, il nome cancellato da documenti e iscrizioni. Fu proibito perfino dargli sepoltura.

Gli succedette sul trono il giovane cugino Alessiano (Alessandro Severo), che aveva 14 anni. A governare in sua vece furono la madre, Giulia Mamea, e la nonna, l'indomabile Giulia Mesa. ■

IL PRIMO NEMICO

Sopra, rovine dell'antica Antiochia, città del Sud dell'Asia Minore, fondata da Seleuco Nicatore, uno dei generali di Alessandro Magno: nelle sue vicinanze si svolse la battaglia per il trono tra Eliogabalo e Macrino. Al centro, Marco Opellio Macrino: nato a Cesarea nel 164 ca., regnò per soli 14 mesi, dall'aprile del 217 al giugno del 218.

LA SIGNORA DELLA DOMUS

Proprietà prima del padre e poi del marito, le donne di Roma impiegarono secoli per uscire dall'orbita della tutela maschile. Ci riuscirono grazie allo studio, alla tenacia e a grande risolutezza

di Elena Percivaldi

Angelo del focolare, riservata e sottomessa all'uomo, oppure libera, scaltra e protagonista del proprio destino? La donna di Roma è, a seconda delle epoche, dello status e della personalità, entrambe le cose. Se nell'età arcaica e repubblicana il *mos maiorum*, ossia l'insieme dei costumi degli antichi, relega la figura femminile al solo ambito domestico, dov'è lei a comandare la servitù e a sovrintendere alle faccende di casa e all'educazione dei figli, con l'Impero la sua figura si fa via via più spavalda ed emancipata. Ma il percorso è lungo e accidentato, e sulla strada non mancano gli imprevisti e i passi indietro. In ogni caso, il progresso riguarda in massima parte le matrone patrizie. Le donne plebee, al contrario, rimangono ancorate al ruolo di mogli e di madri, poco più di un accessorio dell'universo maschile e del suo ego, per quanto parte integrante dell'economia domestica.

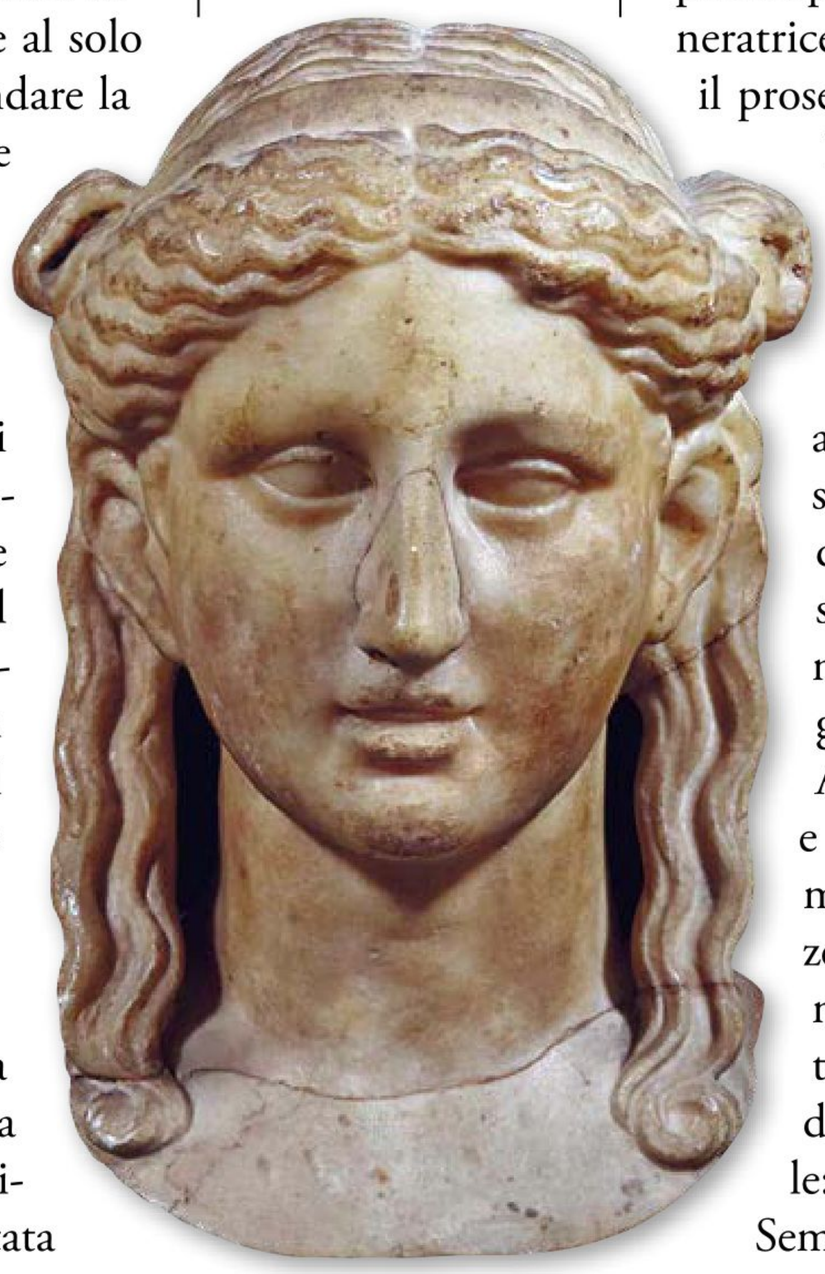
LA FEMMINA ARCAICA

Nell'epoca più antica la donna è la signora incontrastata della *domus*, la villa dei ricchi patrizi, dove vive assistita dal personale di servizio e dotata di tutti i comfort. All'indomani delle nozze assume il ruolo di matrona e con esso il dovere di mantenere costumi irreprensibili e di serbarsi fedele al marito. I suoi compiti sono la gestione della casa, il controllo della servitù, la salute e l'educazione dei pargoli: è il prototipo della donna perfetta, feconda generatrice di quella discendenza che garantisce il proseguimento della stirpe e della patria.

Non gode di diritti politici né civili: per ereditare, sposarsi e fare testamento necessita del consenso di un uomo in qualità di tutore.

L'educazione della donna romana al *mos maiorum* comincia in tenera età, sotto l'autorità del *pater familias*, cardine del nucleo familiare e base della società: una sorta di "padre e padrone" che funge da garante della famiglia al cospetto degli dei e della patria. A lui spetta il compito di approvare e concludere contratti (anche quelli matrimoniali), punire le disobbedienze in famiglia e perfino riconoscere (o meno) i nuovi nati. Una volta accettata, alla figlia viene imposto il nome della *gens* del padre, volto al femminile: per esempio Tullia, Claudia, Emilia, Sempronia. Se più di una donna porta ›

AL TRUCCO
Sotto, testa di matrona. Nella pagina a fronte, donna romana intenta ad agghindarsi.



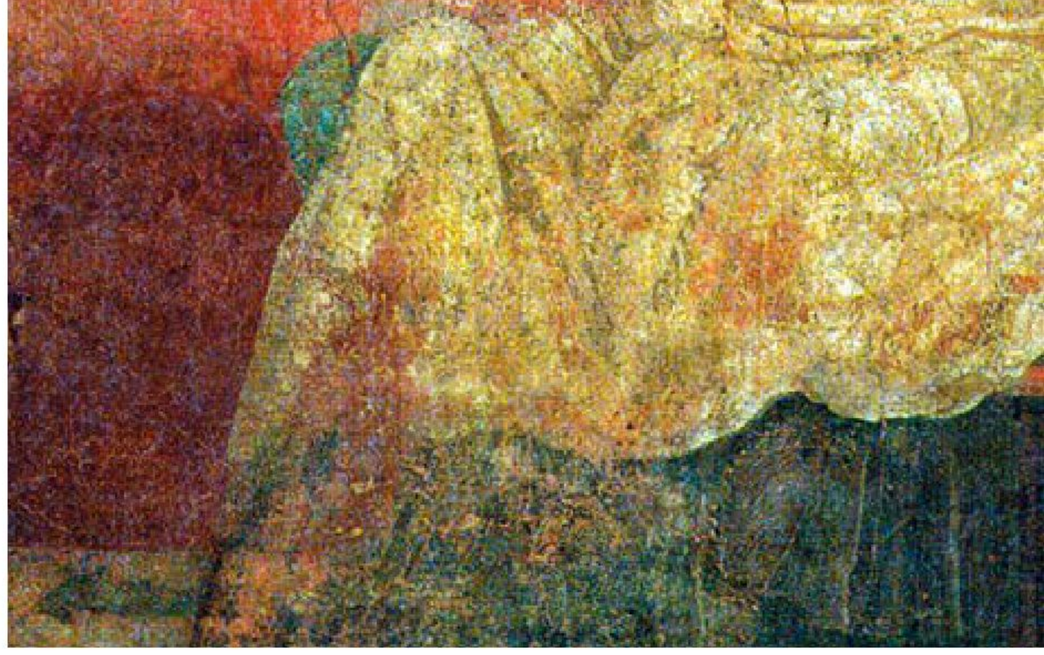
LA SUONATRICE
Al centro, affresco pompeiano con il ritratto di una donna in poltrona che suona la cetra.

lo stesso nome, le si distingue tra Maior e Minor, oppure, specie per le plebee, numerandole: Prima, Secunda, Tertilla, Quartilla... Alla giovane viene subito insegnato a comportarsi in modo pudico, modesto e riservato; quando non gioca con le bambole (*pupae*), è occupata ad apprendere le attività che dovrà svolgere in qualità di moglie e madre, tra cui la tessitura. Ancora giovanissima viene promessa sposa a un uomo scelto per lei dal *pater familias*: ad attenderla non sarà dunque un matrimonio d'amore, ma nozze combinate per interesse, allo scopo di mantenere intatto o, meglio ancora, allargare il patrimonio di famiglia.

Alla base del matrimonio tradizionale c'è un vero e proprio contratto. All'atto della stipula, che avviene pubblicamente davanti a parenti e testimoni ed è sancito da un banchetto, il promesso sposo dona alla futura consorte un anello e al futuro suocero del denaro, come pegno del contratto stesso. Il momento è cruciale: andando in sposa, la fanciulla passa dal controllo giuridico e morale del padre a quello, altrettanto stringente, del marito. Guai se la ragazza viene sorpresa in atteggiamenti intimi prima delle nozze: nel caso in cui non sia illibata, il *pater familias* può decretarne addirittura la morte.

NOZZE QUASI SACRE

La vigilia delle nozze, nella data stabilita evitando con cura i tanti giorni infausti del calendario, la sposa consacra ai Lari o a Venere i balocchi della sua infanzia, quindi si de-



LA MATRONA, ESEMPIO PER LA SOCIETÀ

La morigeratezza della donna romana e la sua dedizione alla causa erano ripagate con il rispetto (prossimo alla venerazione) di cui godeva in società, al punto che per strada bisognava cederle il passo. La sua figura calca la scena in maniera altera ed elegante: rivestita di una vivace tunica lunga fino ai piedi (la *stola*) e avvolta nella *palla*, l'ampio scialle a mantello che, con un drappeggio elaborato, le copre anche la testa, la matrona sfoggia pochi gioielli insieme a un trucco leggero e raffinato.

Così abbigliata la si incontra quando esce dalla *domus* per fare acquisti o per partecipare a un banchetto, ma sempre in modo discosto: non può stare sdraiata sul triclinio né bere vino, e le è concesso solamente sorbire un poco di *mulsum*, una sorta di aperitivo servito all'inizio della cena e ottenuto miscelando il vino con il miele. Il suo esempio è considerato fondamentale nella società romana. Per questa ragione, varie figure femminili dai costumi impeccabili, come Lucrezia (suicida dopo essere stata sedotta da Sesto Tarquinio) e Cornelia (madre dei Gracchi), assurgono al rango di vere e proprie eroine, la cui condotta esemplare deve ispirare quella della perfetta matrona.

dica alla vestizione: indossa una tunica bianca senza orli, chiusa da un nodo speciale che il marito scioglierà quando giaceranno insieme per la prima volta. Sopra, un mantello color zafferano e ai piedi calzari dello stesso colore. I capelli sono raccolti in una reticella rossa; così agghindata, la giovane si corica. La mattina dopo, quella del "grande giorno", attraversa la sua casa, ornata di fasce colorate e piante sempreverdi, passando sui tappeti stesi nell'atrio. Prima, però, si fa acconciare la capigliatura in sei trecce fermate da bende intorno alla fronte, incornicia il viso con un velo arancione (il *flammeum*) e indossa una corona di verbena e maggiorana (che nei secoli successivi diventa di mirto e fiori d'arancio). Finalmente, splendida ed emozionata, può accogliere lo sposo e i suoi familiari.

Il rito nuziale comincia con il sacrificio agli dei. Le viscere dell'animale ucciso sono esaminate dagli aruspici e solo qualora si traggano auspici favorevoli il matrimonio può proseguire. I due fidanzati, seduti l'uno al fianco dell'altra, mangiano una focaccia di farro, simbolo della vita e dell'unità coniugale.

Firmato il contratto matrimoniale (*tabulae nuptiales*) in presenza di dieci testimoni, giunge il momento della pronuba, una donna anziana rimasta fedele per tutta la via a un unico uomo: tocca a lei unire tra le sue le mani destre degli sposi (*dextrarum iunctio*) e sancire il culmine della cerimonia, il momento solenne in cui diventano idealmente ›

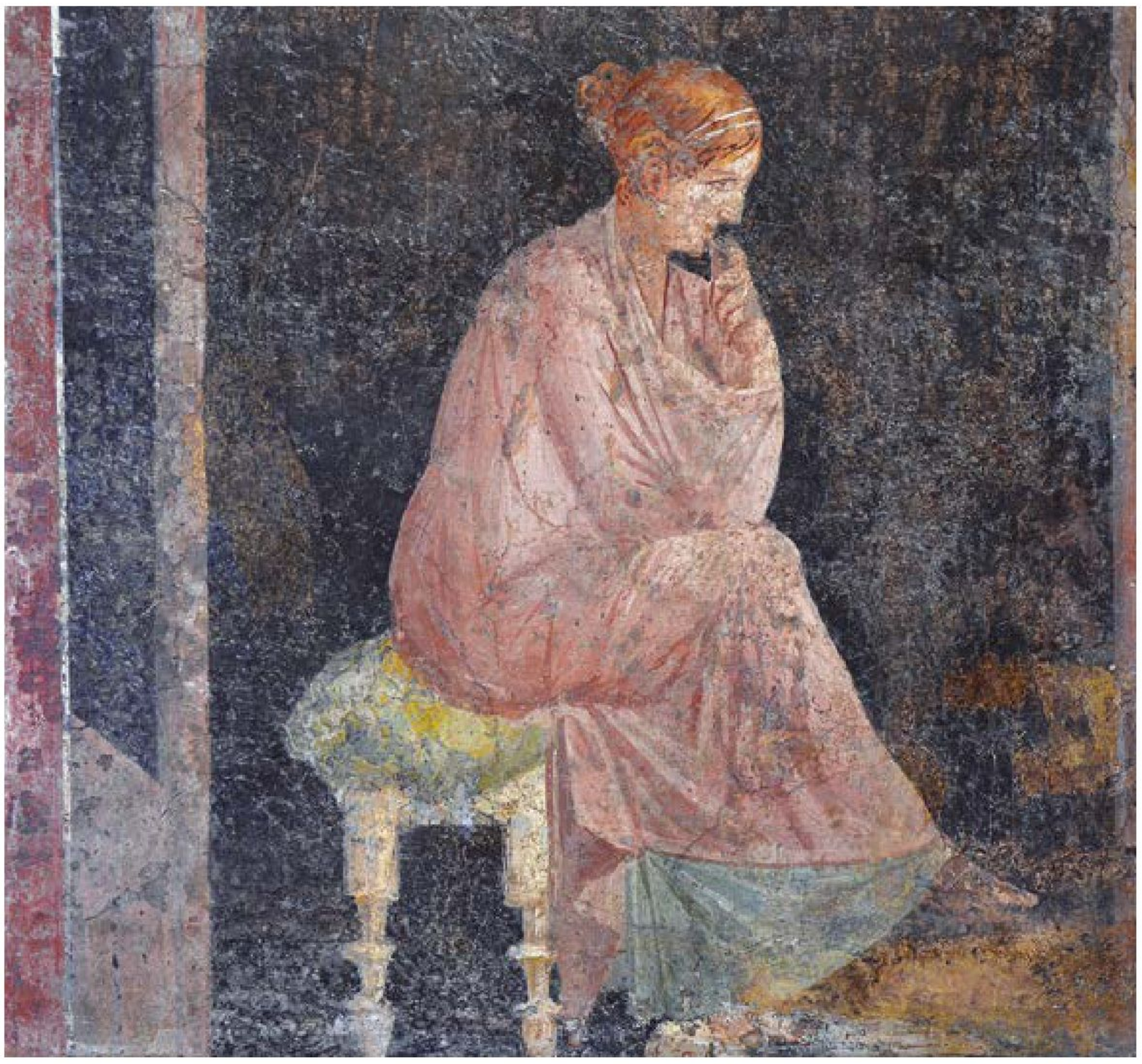
IL MATRIMONIO
Sopra, la celebrazione di un matrimonio patrizio. Sotto, la bambolina (*pupa*) appartenuta a una fanciulla romana.

una sola persona. Si giunge quindi al banchetto, che prosegue fino al calar del sole, quando va in scena la *deductio*, il trasferimento della sposa dalla casa del padre a quella del marito: a volte, forse in ricordo del leggendario ratto delle Sabine, il neo sposo fingerà di strappare dalle braccia materne l'atterrita consorte.

Illuminato dalle fiaccole e allietato da suonatori di flauto, il corteo nuziale accompagna la sposa, scortata da tre fanciulli, fino alla nuova residenza. Le ancelle recano gli strumenti dell'arte della filatura, un ragazzo illumina la sera con le fiamme di una torcia di benaugurante biancospino, mentre lo sposo distribuisce ai fanciulli delle noci, simbolo di fertilità. Non mancano le invocazioni alle diverse divinità protettrici del matrimonio e anche qualche canzone licenziosa. Giunta sulla porta di casa, la sposa risponde alla domanda del marito, «Qui es?» (Chi sei?), con la risposta di rito, «Ubi tu Gaius ego Gaia» (Laddove tu sei Gaio, io sono Gaia). Quindi viene sollevata da due amici, che le fanno finalmente varcare la soglia. Pronunciate le preghiere alle divinità domestiche, il corteo si scioglie e gli sposi restano soli: con loro soltanto la pronuba, la quale, come ultimo atto del suo ufficio, accompagna la sposa al letto coniugale.

Ora che è moglie, la donna deve restare fedele al consorte. In caso di tradimento, egli può esiliarla su un'isola o addirittura decidere della sua vita: «Se sorprendi tua moglie in adulterio» sentenzia per esempio Catone, «puoi ucciderla senza essere punito in giudizio». L'uomo, invece, può spassarsela tranquillamente con schiave o amanti (di entrambi i sessi) senza rischiare nulla: «Se sei stato tu a commettere adulterio» scrive ancora Catone, «che ella non osi toccarti con un dito: non ne ha diritto». Ma più spesso della condanna a morte viene praticato il ripu-

POSA MODERNA
Questo affresco rinvenuto a Stabia ritrae una donna romana in atteggiamento straordinariamente moderno, pensosa e con le gambe accavallate.



I DOLORI DEL PARTO

Come in tutte le civiltà antiche, anche a Roma quello del parto è un momento rischioso: quasi nel 10% dei casi le donne non sopravvivono, a causa di lacerazioni o emorragie. Al presentarsi delle doglie, la partoriente si lava le mani e si copre il capo invocando Giunone Lucina, divinità protettrice del travaglio. Le schiave portano ampolle d'olio d'oliva, acqua calda, coperte di lana; la levatrice spoglia la partoriente, che viene fatta sdraiare o accomodare su una sedia forata e dotata di maniglie; un'ancella la sostiene, l'ostetrica siede davanti a lei e altre donne assistono, praticando impacchi d'olio per rendere più elastica la pelle e imponendo panni caldi.

Dopo il parto, il neonato viene deposto nell'atrio, ai piedi del padre, che lo accoglie attirandolo a sé e abbracciandolo se è maschio, attaccandolo al seno materno se è femmina. Se resta indifferente, la sentenza è già scritta: esposizione o infanticidio.

dio, che può avvenire anche per ragioni diverse dal tradimento: per esempio, se vi è incapacità di procreare o di generare figli maschi. Quanto al parto, è preciso dovere della sposa garantire il proseguimento della stirpe, né ella può rifiutarsi di farlo, anche se ciò mettesse a repentaglio la sua stessa vita (nell'antichità le morti durante la gravidanza e il parto, purtroppo, erano tutt'altro che infrequenti).

LE COSE FINALMENTE CAMBIANO

Tale condizione, fortemente penalizzante per il genere femminile, migliora, anche se molto lentamente, durante la tarda età repubblicana. Anche grazie a movimenti di protesta, come quello che vede un nutrito numero di donne scendere in piazza contro la *Lex Oppia* (215 a.C.), che imponeva la limitazione del lusso per le signore. Le matrone di classe sociale agiata riusciranno quindi a svincolarsi progressivamente dalle mansioni domestiche e dall'educazione dei figli, affidata a precettori e schiavi, per frequentare banchetti e feste che in passato erano loro preclusi.

Anche l'aspetto esteriore cambia: il lino del buon tempo antico lascia il posto alla frusciante e preziosissima seta che viene dalla lontana Serica (la Cina), i gioielli si fanno sempre più vistosi e il tempo trascorso alle terme o speso per i massaggi è pari solo a quello dedicato ai belletti e alle elaboratissime acconciature, che imitano quelle delle imperatrici.

Cambiano (e migliorano) anche i diritti civili. Una spia importante è offerta ancora una volta dal matrimonio: non più *cum manus*, qual era quello tradizionale, che implicava il passaggio della donna dalla potestà del padre a quella del marito, bensì *sine manu*, cioè basato sul consenso di entrambi i coniugi. Si fa strada anche il divorzio, non più appannaggio dei soli uomini ma ora, dapprima timidamente e poi in maniera più convinta, anche della donna. La "rivoluzione" è resa possibile dall'accesso all'istruzione, in età arcaica considerata orpello inutile e anzi dannoso per un individuo di sesso femminile. Nella tarda Repubblica e durante l'Impero, invece, la donna romana di classe elevata riceve una formazione scolastica che può essere anche molto accurata, maturando, grazie a ciò, una sempre più decisa consapevolezza di sé, del proprio ruolo e dei propri mezzi.

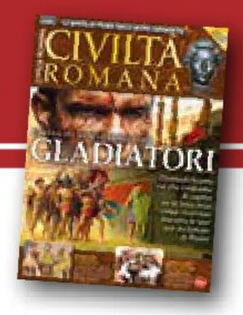
Forti di ciò, nella Roma post-augustea le signore riusciranno a imporre il proprio diritto ad avere relazioni extraconiugali, che verranno tollerate purché condotte con discrezione. Molte di loro si lanceranno, così, alla scoperta di un territorio fino ad allora quasi sconosciuto, quello dell'amore sensuale, e intrecceranno *liaison* spericolate (la virilità dei gladiatori, per esempio, sarà tra le più desiderate), quasi a voler vendicare in maniera plateale tanti secoli di totale asservimento a una società maschilista. ■

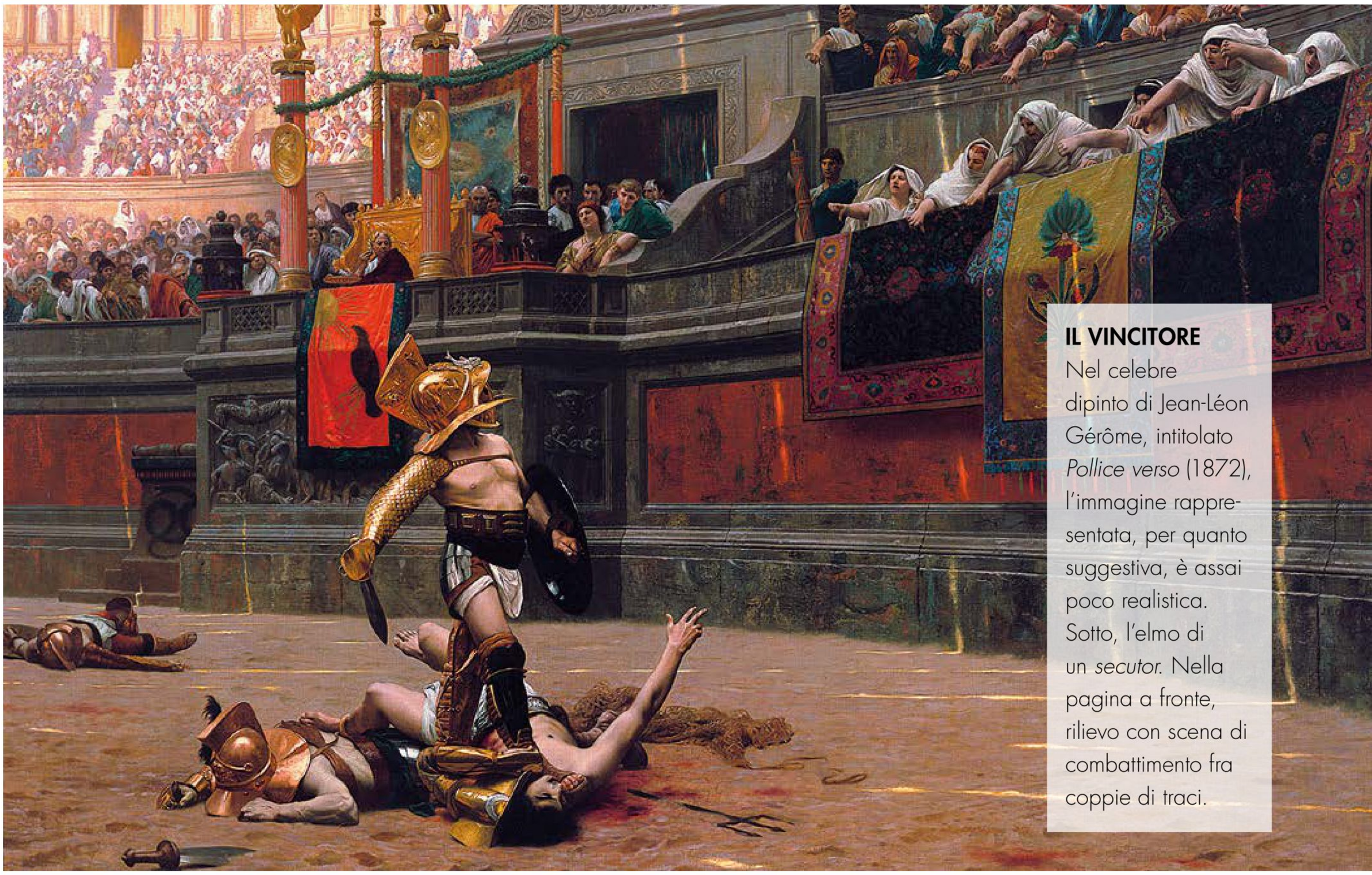
UNICI GIOIELLI
Sopra, Cornelia, la madre dei fratelli Gracchi, considerata un esempio quasi impareggiabile di virtù muliebre: era talmente distaccata dalle gioie mondane ed esente da vizi da considerare i figli come i suoi unici gioielli. Al centro, volto di matrona da un monumento funerario.

L'ARENA DEL SANGUE E DEGLI EROI

Possenti, gagliardi, amati dalle matrone. Ma soprattutto famosi, come le star del cinema di oggi: così erano i gladiatori, professionisti dei duelli cruenti (ma quasi mai mortali) che si svolgevano nelle arene dell'Impero

di Elisa Filomena Croce





IL VINCITORE
Nel celebre dipinto di Jean-Léon Gérôme, intitolato *Pollice verso* (1872), l'immagine rappresentata, per quanto suggestiva, è assai poco realistica. Sotto, l'elmo di un *secutor*. Nella pagina a fronte, rilievo con scena di combattimento fra coppie di traci.

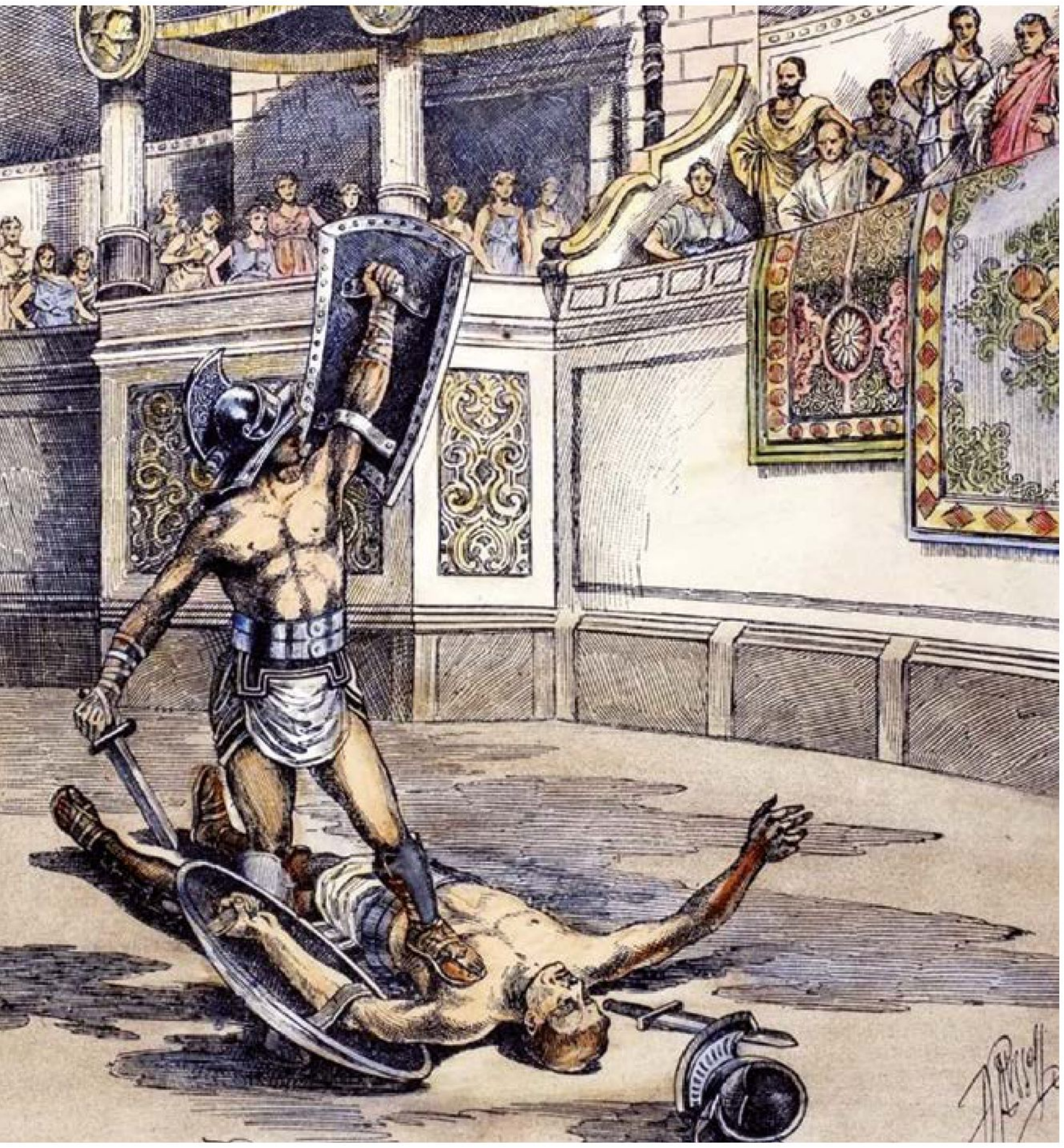
Quando si pensa ai gladiatori vengono in mente teste spaccate, braccia mutilate e una folla urlante che invoca a gran voce la morte del malcapitato di turno. I film di Hollywood hanno amplificato questo stereotipo, molto lontano dalla realtà della gladiatura, che non prevedeva arti sparsi per l'arena, armi raccolte per caso un attimo prima di scendere in combattimento o duelli improvvisati. Tuttavia, non mancavano mai il pathos, il dramma e, soprattutto, il sangue.

DAI SEPOLCRI AI BAGNI DI FOLLA

L'arte della gladiatura nasce in Campania nel IV secolo a.C. come rituale funerario. Ai combattimenti gladiatori delle origini partecipano i parenti del defunto, che si scontrano senza corazza e con armi di legno appuntite, capaci di far scaturire fiotti di sangue senza però causare la morte né ferire gravemente alcuno dei contendenti. Come altri costumi e usanze provenienti dalla Magna Grecia, la gladiatura viene fatta propria dagli Etruschi, sia pure con qualche modifica. Essi decidono di utilizzare armi di ferro, ma senza corazza: in tal modo, però, i duellanti restano esposti al rischio di colpi mortali.

Si cominciano a usare creste e tese per gli elmi e protezioni per arti e busto (maniche, tibiali, cinture), in grado di proteggere gli organi vitali pur mantenendo la nudità del resto del corpo. Grazie a ciò, i colpi portati a segno fanno sanguinare, ma senza uccidere.

È dagli Etruschi che i Romani imparano quest'arte e la fanno propria. Una volta approdata a Roma, però, la gladiatura prende subito un'impronta nuova e particolare. Benché fino al II secolo a.C. resti relegata all'ambito privato, assume sempre più una forma professionale. Non sono più i parenti dei defunti ad affrontarsi, bensì i ›



prigionieri di guerra, risparmiati e addestrati allo scopo. Le armature prendono una denominazione "etnica": *samnes*, *traces*, *gallus*. Il principio resta lo stesso della gladiatura originaria, ossia un duello in cui il sangue scorre copioso, pur senza arrivare a colpi mortali. Nascono le coppie fisse di combattenti, che restano tali per tutta la storia della gladiatura: *traex* contro *murmillo* (o mirmillone); *retiarius* contro *secutor*; due *provocatores* a confronto. Sono duelli studiati per ottenere equilibri quasi perfetti, con l'obiettivo di portare il pubblico a una catarsi profonda attraverso l'identificazione con il gladiatore, che combatte fino allo stremo davanti alla platea urlante.

La popolarità e l'importanza raggiunte dalla gladiatura risultano chiare nel 105 a.C.: visto il grande entusiasmo per i combattimenti nell'arena, il Senato li ammette tra gli spettacoli pubblici. Con la *Lex Rutilia Rufa*, inoltre, i gladiatori vengono addirittura chiamati ad addestrare i legionari dell'esercito romano, certificando così l'efficacia delle tecniche e delle armi gladiatorie anche dal punto di vista militare. In un paio di secoli, la gladiatura passa da rituale privato a evento sociale e sono in molti a desiderare una vita da gladiatori.

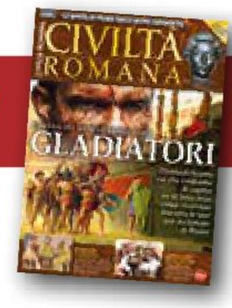
Spesso nei film e nei romanzi i gladiatori

DUELLI TRA DONNE

Seppur molto meno diffusa rispetto a quella dei colleghi uomini, la presenza di donne gladiatrici non è affatto leggendaria, ma testimoniata dalle fonti. Di certo erano una rarità, eppure conosciamo almeno due nomi di donne che scelsero una vita decisamente diversa rispetto a quella muliebre del loro tempo: Amazon e Achilleia. Si tratta delle gladiatrici raffigurate sulla stele a destra, rinvenuta ad Alicarnasso e conservata al British Museum.

Le due combattenti indossano l'armatura del *provocator*, con lo scudo squadrato, la *spongia pectoris*, il tibiale e l'elmo (raffigurato a terra perché si possa vedere il volto). Dunque le donne combattevano con gli stessi armamenti degli uomini, e non potrebbe essere altrimenti, dato che le coppie gladiatorie sono frutto di una precisa sperimentazione durata secoli per giungere al perfetto equilibrio tra i due contendenti.

La gladiatura femminile cessa nel III secolo d.C., quando l'imperatore Settimio Severo vieta l'accesso all'arena a tutte le donne (non solo a quelle patrizie, alle quali tale vita era già stata proibita ai tempi di Tiberio).



sono schiavi costretti a combattere, ma in realtà buona parte degli uomini che lottano nelle arene sono comuni cittadini, patrizi e plebei, che di propria volontà decidono di abbracciare la vita del combattimento perché bramosi di gloria e onore. I gladiatori sono le star dell'epoca, venerati e osannati come eroi, nonostante la vita difficile: un legionario non rischia di meno, ma non ode mai il suo nome riecheggiato da migliaia di voci in delirio.

Tutto questo è testimoniato dalle fonti letterarie, per esempio dallo storico Livio (che cita l'ossessione per la gladiatura con lo scopo di criticarla), ma anche dalle leggi che cercano di limitare la volontà di arruolarsi come gladiatori (una di queste, promulgata dall'imperatore Tiberio, vieta l'accesso nell'arena alle donne patrizie, evidentemente desiderose di diventare gladiatrici).

DAL "LUDUS" AL "MUNUS"

Per comprendere fino in fondo questo fenomeno sociale, seguiamo la vicenda di un libero cittadino che decide spontaneamente di entrare in un *ludus*, la scuola gladiatoria. Dal momento in cui stipula il contratto con il lanista (imprenditore e proprietario della palestra), la sua vita si svolge all'interno della scuola. Ogni giorno è sottoposto a pesanti addestramenti volti a testarne la resistenza fisica e mentale, necessaria ad affrontare l'arena. Con il tempo si specializza in una o più categorie, adatte al suo fisico e alle sue qualità. Il *ludus* è la sua casa e i gladiatori che affronta nell'arena diventano una sorta di famiglia, con cui sviluppa una fratellanza cameratesca.

Per temprare al meglio il novizio è consuetudine metterlo all'opera in un combattimento chiamato "prolusione", che si svolge prima nel *ludus* e in seguito nell'arena, come apertura del *munus*, cioè prima dei combattimenti dei gladiatori più esperti.

La prolusione ha due scopi: da una parte permette al giovane gladiatore d'impratichirsi con la durezza del combattimento nell'arena, dall'altra di farsi notare dal pubblico, che comincia a conoscerlo e ad apprezzarne le doti. Il passo successivo è il combattimento nei *ludi*, gli spettacoli gladiatori che non prevedono il giudizio di vita o di morte, ma soltanto scontri *at digitum* (in cui un gladiatore ha la facoltà di dichiararsi sconfitto), o in altri in cui è l'arbitro a decretare la fine del combattimento.

Se in tutte queste occasioni si è distinto, il pubblico lo ha particolarmente apprezzato e lo considera sufficientemente eroico (e se il lanista ritiene di poter fare bella figura grazie a lui), allora il gladiatore approda al combattimento più atteso: il *munus*. La traduzione letterale di questo termine è "dono": si tratta dello spettacolo più importante, quello in cui il pubblico ha potere di vita e di morte sui combattenti. Quando un gladiatore vi arriva vuol dire che è già conosciuto, amato e venerato dal popolo. ›

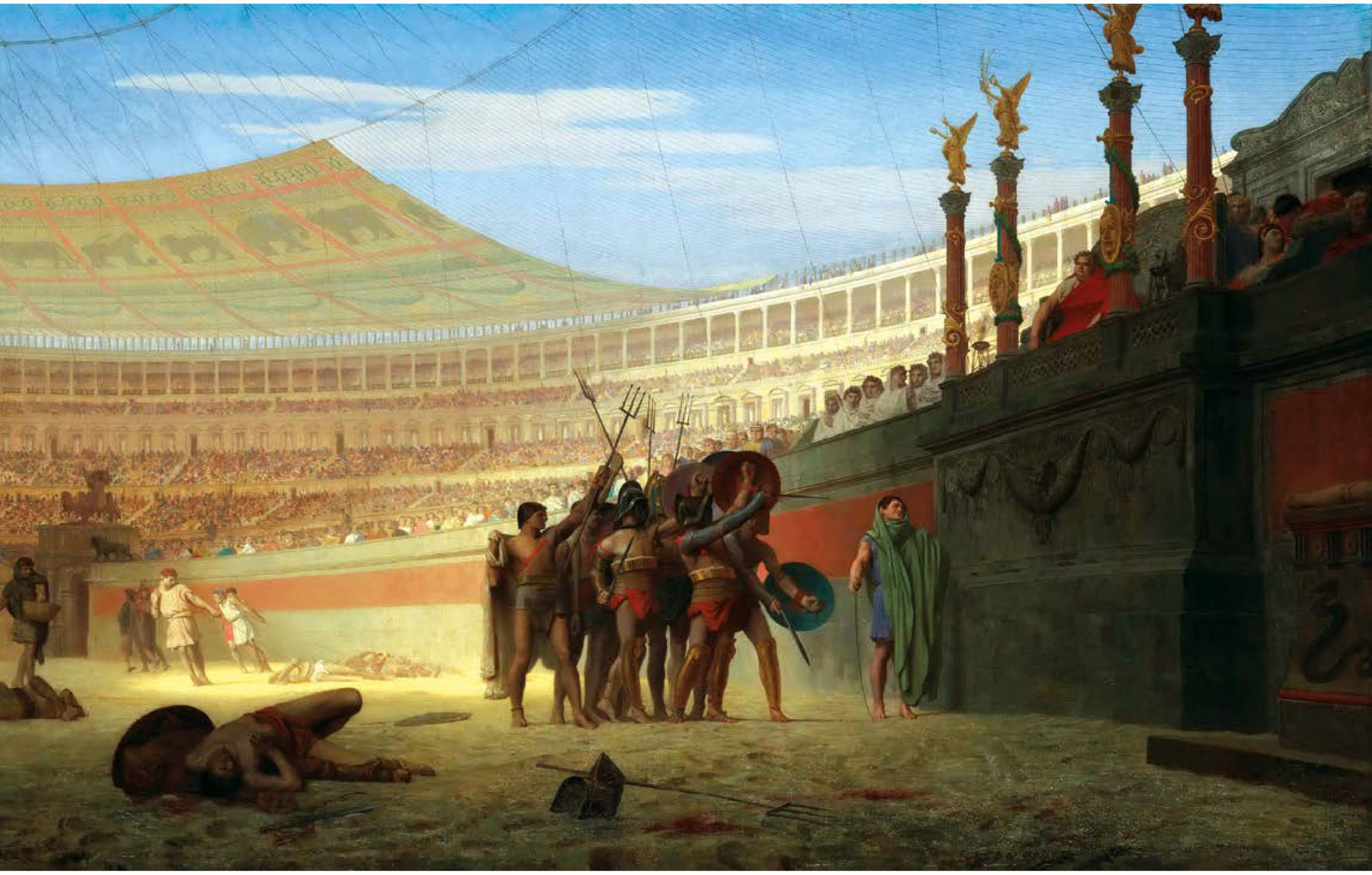
INDIMENTICABILI
Al centro, rilievo con scena di combattimento. Sotto, il famoso Mosaico del Gladiatore (320 d.C. ca.), rinvenuto sulla via Casilina e conservato oggi alla Galleria Borghese di Roma: mostra un *retiarius* (in piedi) e un *secutor* (a terra): di ogni gladiatore viene tramandato il nome. Nella pagina a fronte, immagine ottocentesca di un mirmillone che solleva trionfalmente lo scudo dopo aver sconfitto un trace.

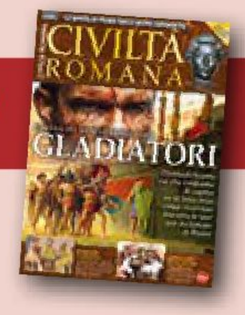
"CARRO ARMATO"
Al centro, l'elmo di un mirmillone, il gladiatore più robusto, massiccio e pesantemente armato: il vero "carro armato" dell'arena. Sotto, un gruppo di gladiatori si presenta sotto il palco dell'imperatore nel quadro *Ave, Caesar, morituri te salutant*, dipinto da Gérôme nel 1859.

Affinché quest'ultimo non sia additabile come assassino, i Romani (sempre molto attenti a questi aspetti) creano una sorta di "limbo giuridico" per i gladiatori. Quando scendono nell'arena, essi risultano tecnicamente "già morti": la sera prima del *munus*, durante una cerimonia chiamata *caena libera*, salutano le famiglie, sacrificano agli dei, fanno testamento e prestano un giuramento al lanista, in cui si impegnano a lasciarsi «bruciare, incatenare, mordere, uccidere con il ferro».

Il giorno dello spettacolo, l'arena è stracolma di gente che non aspetta altro che l'inizio del "dramma". I gladiatori sono pronti a combattere. Non si affrontano i membri di scuole diverse, ma quegli stessi compagni che condividono ogni giorno l'addestramento e la vita. Ciò non significa che gli scontri siano meno cruenti, competitivi o agonistici, perché ognuno dei combattenti sa di dover incarnare Ercole per estasiare il pubblico. Deve suscitare in ciascuno un effetto tale da meritarsi la vita: non solo la propria, ma anche quella del compagno/rivale. A ogni colpo ricevuto, il gladiatore s'inginocchia: sta al pubblico decidere se sia degno di rialzarsi o meno. ›

Continua a pag. 27





I GLADIATORI NEGLI SCRITTI LATINI
CICERONE, SENECA, MARZIALE, VALERIO MASSIMO

Cicerone – *Tusculanae disputationes*, II 41

Gladiatores, aut perditi homines aut barbari, quas plagas perferunt! Quo modo illi, qui bene instituti sunt, accipere plagam malunt quam turpiter vitare! Quam saepe apparet nihil eos malle quam vel domino satis facere vel populo! Mittunt etiam volneribus confecti ad dominos, qui quaerant quid velint: si satis eis factum erit, se velle decumbere quis mediocris gladiator ingemuit, quis vultum mutavit umquam? Quis non modo stetit, verum etiam decubuit turpiter? Quis, cum decubuisset, ferrum recipere iussus collum contraxit?

Pensa ai colpi che prendono i gladiatori, che sono gente disperata, o barbari. Quelli che sono stati addestrati bene preferiscono esporsi al colpo, piuttosto che evitarlo a prezzo della vergogna. Quante sono le volte in cui si vede che sopra ogni cosa essi vogliono la soddisfazione del loro padrone, o del popolo! Quando non si reggono più in piedi per le ferite mandano a chiedere al padrone qual è la sua volontà se lui sarà soddisfatto. C'è mai stato un gladiatore, anche tra i meno bravi, che si sia lasciato sfuggire un gemito in quei momenti, che abbia mutato l'espressione del volto? Uno che si sia comportato da vigliacco, vuoi nel porsi di fronte all'avversario, vuoi nel cadere? Uno che, caduto a terra, abbia ritratto il collo quando gli era stato ordinato di offrirsi al colpo di grazia?

Seneca – *Lettere a Lucilio*, XXXVII

Eadem honestissimi huius et illius turpissimi auctoramenti verba sunt: "uri, vinciri, ferroque necari".

Sono identiche le parole di questo contratto, che è il più nobile, e di quello dei gladiatori, che è il più infame: «Essere disposto a lasciarsi bruciare, incatenare, uccidere con il ferro».

Marziale – *De spectaculis*, XX

Cum peteret pars haec Myrinum, pars illa Triumphum,
Promisit pariter Caesar utraque manu.
Non potuit melius litem finite iocosam.
O dulce invicti principis ingenium.

Metà stadio era per Mirino, per Trionfo l'altra metà. Non avrebbe potuto metter fine alla piacevola lotta in modo migliore: che bel carattere ha il nostro sovrano, sempre vincitore!

Marziale – *De spectaculis*, XXIX

Cum traheret Priscus, traheret certamina Verus,
Esset et aequalis Mars utriusque diu,
Missio saepe viris magno clamore petita est;
Sed Caesar legi paruit ipse suae:
- Lex erat, ad digitum posita concurrere parma -:
Quod licuit, lances donaque saepe dedit.
Inventus tamen est finis discriminis aequi:
Pugnavere pares, subcubuere pares.
Misit utrique rudes et

LOTTA DURA

Al centro, un bronzetto raffigurante un *secutor*. L'elmo, di forma tondeggiante e caratterizzato da una cresta liscia, era chiamato *galea*. Generalmente era fatto di ferro o bronzo e all'interno era imbottito di cuoio o di lana. La visione era limitata da fori molto piccoli, che proteggevano gli occhi dai colpi del tridente usato dal reziario. L'imperatore Commodo combatté nel ruolo di *secutor*, scendendo nell'arena ben 735 volte e pretendendo di essere pagato come qualsiasi altro combattente.

palmas Caesar utrique:
Hoc pretium virtus ingeniosa tulit.
Contigit hoc nullo nisi te sub principe, Caesar:
Cum duo pugnarent, victor uterque fuit.

Poiché Prisco e Verso tiravano in lungo il loro duello (la sorte dello scontro era incerta da tempo), il pubblico chiese a gran voce la sospensione del combattimento, ma l'imperatore ubbidì alla propria legge (la legge era di combattere finché un duellante, una volta deposto lo scudo, sollevasse il dito): diede ripetutamente piatti, cosa che gli era consentita.

Si trovò tuttavia la fine di una lotta equilibrata: pari avevano combattuto, pari caddero a terra. Cesare diede a entrambi le palme e i bastoni di congedo: il loro accorto coraggio ottenne questo premio.

Sotto nessun altro imperatore all'infuori di te, o Cesare, è mai accaduto questo: in un combattimento a due, fu l'uno e l'altro il vincitore.

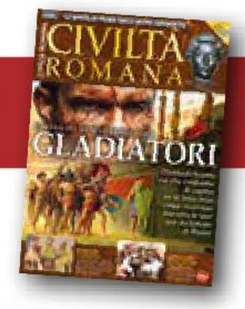
Valerio Massimo – *Factorum et dictorum memorabilium*, II 3, 2

Armorum tractandorum meditatio a P. Rutilio consule Cn. Malli collega militibus est tradita: is enim nullius ante se imperatoris exemplum secutus ex ludo C. Aureli Scauri doctoribus gladiatorum arcessitis uitandi atque inferendi ictus subtiliorem rationem legionibus ingenerauit uirtutemque arti et rursus artem uirtuti miscuit, ut illa impetu huius fortior, haec illius scientia cautior fieret

Si è saputa una cosa mai successa nell'esercito sotto i generali precedenti. L'esercizio del maneggio delle armi fu predisposto per i soldati dal console Publio Rutilio, collega di Gneo Mallio; egli, non seguendo l'esempio di alcuno dei comandanti che l'avevano preceduto, fatti venire dalla scuola di Gaio Aurelio Scauro gli istruttori dei gladiatori, insegnò alle legioni un modo più raffinata di difendersi e di attaccare, e affiancò il coraggio alla tecnica e, viceversa, la tecnica al coraggio; cosicché quella fosse rafforzata dall'impeto di questo, e questo diventasse più cauto grazie alla conoscenza di quella.

IN BRITANNIA

Sotto, combattimento gladiatorio raffigurato su un vaso ritrovato nel 1848 tra le rovine del forte romano di Colchester (chiamato dai Celti Camulodunon e dai Romani Colonia Victricensis), in Inghilterra. Il vaso risale al II secolo d.C. e venne recuperato in una ricca tomba: ritrae quattro gladiatori, ai piedi dei quali sono incisi i nomi Secundus, Mario, Memnon e Valentinus.



Se il pubblico lo desidera, si rialza. Ferito, stanco e stremato, riprende a combattere. Sotto i colpi martellanti del tridente di un reziario, sotto le scudate possenti di un *provocator*, sotto le insidiose finte della *sica supina* o della lancia di un trace, sotto la murata poderosa di un *murmillo*. In ogni caso.

TRA LA VITA E LA MORTE

Solo se il pubblico grida «Ancora!» il gladiatore si rialza e continua a combattere. È questo che fa impazzire le folle di spettatori: un uomo che, pur esausto e sanguinante, si rialza e combatte, spinto solo dalla volontà di accontentarli, nonché dal potere delle loro parole.

Una volta sazio di fatica e di sangue, il pubblico decreta la fine del combattimento e giunge il momento del giudizio. Tutto si ferma: migliaia di mani si tendono per indicare se per lo sconfitto debba esserci la vita o la morte.

Film di Hollywood e quadri ottocenteschi ci hanno restituito una chiara e limpida immagine di questo momento, forse il più evocativo della gladiatura: i gesti (*signa manus*) attraverso i quali si decreta il destino di un combattente. In realtà tali gesti, così ben impressi nell'immaginario collettivo, non sono che invenzioni. Nella simbologia dei *signa manus*, il pollice rappresenta il pugnale sacrificale (*tinctorium*) che toglierà la vita al gladiatore in caso di giudizio di morte. Se lo spettatore vuole la vita per lo sconfitto, allora non deve far altro che riporre il pollice/pugnale nel fodero/mano, e quindi elevare il pugno chiuso (*pollex pressus*). Se, al contrario, desidera che il pugnale si conficchi nel collo del gladiatore per dargli la morte, allora tende il pollice/pugnale ›

COME PESCI

Sopra, immagine ottocentesca di uno scontro fra reziario e *secutor*. Quest'ultimo è rappresentato con l'elmo ornato da decorazioni: una cosa assurda, perché simili orpelli tratterrebbero la rete dell'avversario, agevolandolo. Il *secutor*, al contrario, doveva essere sfuggente come un pesce. Nel tondo, scontro fra un reziario e un *secutor* sotto gli occhi dell'arbitro, in un mosaico di una villa romana a Nennig, in Germania.

ARMAMENTI E TIPOLOGIE DI GLADIATORI

Traex. Ne esistono di due tipi, uno "antico" e uno "nuovo". Caratteristiche di entrambi sono l'armamento leggero e il combattimento veloce e dinamico. Le tipologie condividono un elmo con ampie tese, protezioni in metallo (*ocrea*) su entrambe le gambe e le cosce (*cossalia*) e una manica sul braccio armato. Il trace più antico ha uno scudo piccolo e rotondo (la *pelte*, da cui il nome *peltasta*), una lancia e un pugnale.

Il secondo trace, di origine etrusca, porta invece uno scudo rettangolare e un pugnale ricurvo, chiamato *sica supina* (nell'immagine). Sull'elmo è spesso raffigurato un grifone, perché il suo stile di combattimento è paragonabile a quello di un uccello rapace.

Murmillo. Ha un armamento simile a quello dei legionari romani: un grande *scutum* rettangolare, un elmo con ampie creste e tese per deviare i colpi diretti al collo, un tibiale sulla gamba sinistra e la manica a protezione del braccio destro, che è armato di pugnale.

Il suo combattimento è fatto di forza e potenza. Non a caso, *murmillo* deriva da *murena*, perché questo gladiatore, perfettamente al riparo tra i suoi "scogli" di ferro, si mostra solo per sferrare un attacco rapido e decisivo.

Retiarius. È forse il gladiatore più conosciuto e iconico. Sembra un pescatore ed è dotato di tre armi offensive: una rete, un tridente e un pugnale. Come unica difesa confida su una manica corazzata sul braccio sinistro.

Il suo combattimento è completamente diverso da quello degli altri: è un gioco di strategia, di attacco continuo e di provocazione, in cui l'esca è la sua stessa nudità, che attira i colpi dell'avversario nella trappola della sua rete, dalla quale è quasi impossibile liberarsi.

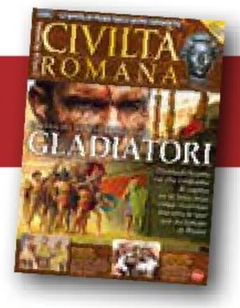
Secutor. Se il *retiarius* è il pescatore, il *secutor* è il pescecane che lo insegue: instancabile, massiccio e forte, almeno fino a quando non cade nella rete. Ha uno scudo simile a quello del *murmillo*, ma dai bordi leggermente ricurvi per evitare di rimanere incastrato nelle maglie della rete avversaria.

L'elmo presenta due fessure per gli occhi e una cresta a forma di pinna, perfetta per far scivolare la rete del *retiarius*. Come protezioni ha una manica sul braccio destro (armato di pugnale), un tibiale sulla gamba sinistra e una gorgiera per proteggere il collo.

Provocator. Protagonista di uno dei combattimenti più violenti e feroci, è l'unica categoria a combattere contro se stessa, come in uno specchio. I provocatori sono dotati di scudo rettangolare, che usano per attaccare e difendersi, e di un elmo tondo, privo di creste, progettato per schivare l'attacco portato con lo scudo.

Le protezioni sono simili a quelle di altre tipologie di gladiatori: la manica sul braccio destro (armato di pugnale) e il tibiale sulla gamba sinistra. In più, per proteggere il cuore, il *provocator* si affida a una sorta di pettorina, chiamata *spongia pectoris*.

La lotta tra provocatori è paragonata a quella tra felini: essi, infatti, portano una "coda" in tessuto con una serie di campanellini, che si muove sinuosa e tintinnante durante il combattimento.



e la mano aperta in direzione dello sconfitto (*pollex versus*). A questo punto l'*editor*, cioè colui che ha organizzato i giochi (può essere l'imperatore, ma anche un ricco politico), ratifica la volontà del pubblico.

Nei film è altrettanto comune che sia l'imperatore a decidere, per puro capriccio, la morte per il gladiatore sconfitto, mentre l'intero anfiteatro chiede che venga risparmiato. Scenario poco probabile, se si considera quanto un sovrano abbia bisogno del sostegno e dell'approvazione del popolo.

Poniamo però il caso che un gladiatore si sia mostrato codardo e si sia rifiutato di combattere, e ammettiamo che il pubblico non lo ritenga degno di aver incarnato Ercole, la divinità dei gladiatori, e che dunque, a gran voce, ne chieda la morte. Mentre ciò accade sugli spalti, la scena nell'arena è la seguente: entrambi i gladiatori sono a volto scoperto, con gli elmi e le armi sparsi accanto a loro. Il vincitore è in piedi, immobile e in silenzio; il gladiatore sconfitto resta in ginocchio davanti a lui. Quando la sentenza di morte viene decretata dall'*editor*, entra in scena il *tinctorium*, il pugnale sacrificale, un'arma diversa da quelle usate dai gladiatori: è in bronzo, dunque un'arma sacra, perché quello che si sta per compiere è un vero e proprio sacrificio. L'arbitro consegna il *tinctorium* al vincitore, che a sua volta lo porge allo sconfitto. Questi, senza ribattere o esitare, se lo pone sulla clavicola sinistra, perpendicolarmente, in un punto chiamato *iugula concava*, posta un palmo sopra il cuore.

UN FINALE DA EROE

A quel punto, con l'aiuto del vincitore, in quella che è vista come l'ultima opportunità per dimostrare il proprio eroismo, il gladiatore sconfitto si toglie la vita senza emettere un fiato. E mentre gli assistenti trasportano fuori dall'arena (abbigliati con vesti che li fanno somigliare a Caronte, il traghettatore infernale delle anime) il cadavere del compagno, al vincitore viene consegnata la palma della vittoria e il suo nome riecheggia nell'anfiteatro.

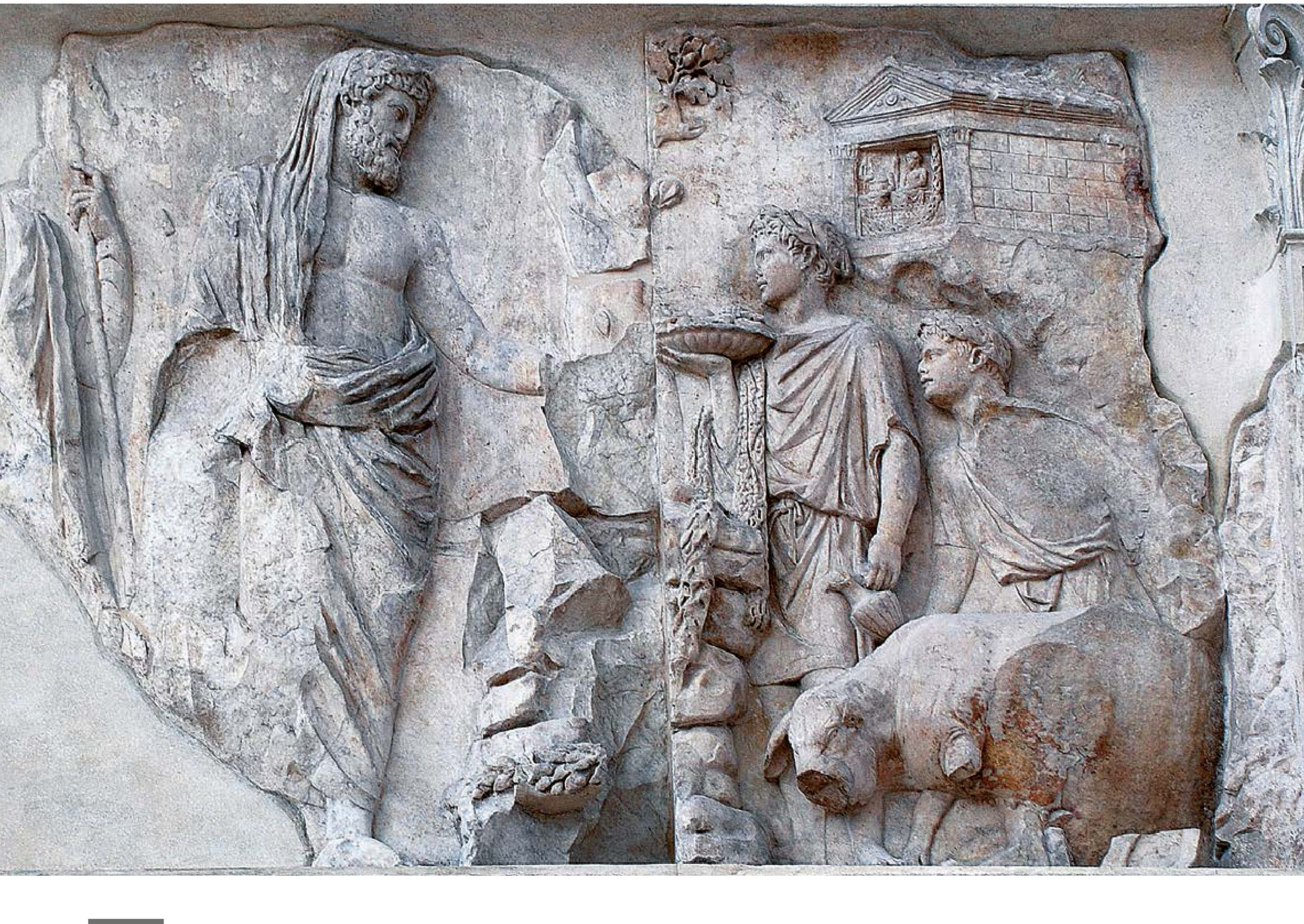
Tutto questo, in realtà, accade assai raramente nell'intera storia di Roma. L'epigrafia ci dimostra che solo pochissimi dei gladiatori sottoposti a giudizio vengono condannati a morte. La maggior parte di loro, infatti, sa perfettamente come incarnare le virtù eroiche di Ercole, portare il combattimento allo stremo e suscitare nel pubblico un entusiasmo tale da far chiedere a gran voce che gli sia risparimiata la vita. Perciò, il più delle volte, entrambi i gladiatori escono insieme dall'arena: sono feriti e stremati, ma vivi e pronti per dar vita a un nuovo spettacolo, che il pubblico, estasiato dal sangue versato, non vede l'ora di gustare. In fondo, la gladiatura nasce proprio per questo: celebrare, con un tributo cruento, il trionfo della vita sulla morte. ■

ADDESTRAMENTO
Sopra, due gladiatori si allenano sotto gli occhi dei loro allenatori, i lanisti. Il mosaico, conservato a Madrid e risalente al III secolo d.C., riporta i nomi dei combattenti: Simmaco e Materno. Al centro, una statuetta in terracotta raffigurante un *secutor*.

I PROTETTORI DELLA CASA

Venerati come custodi della famiglia e della casa, Lari e Penati rappresentavano la continuità della discendenza e il legame costante con gli antenati, che rendevano il focolare un luogo sicuro

di Enea Riccardi



Oltre ai principali dei dello Stato, cui si tributavano sfarzosi onori pubblici e si dedicavano grandi feste popolari, gli antichi Romani veneravano divinità minori, casalinghe e familiari, ma forse amate con maggiore sincerità: i Lari e i Penati.

Spesso vengono confusi o citati assieme: in realtà si trattava di entità dall'origine profondamente diversa, anche se entrambe ruotavano attorno all'abitazione e alla proprietà di famiglia. I Lari, infatti, erano propriamente gli dei del focolare, inteso come il cuore della casa. I Penati, invece, erano i protettori della dispensa, cioè del luogo, all'interno della *domus*, in cui veniva conservato il cibo per la "famiglia", che non era solo quella propriamente detta (formata da genitori, figli e parenti diretti, e definita in maniera più precisa dai legami sanguinei della *gens*), ma si allargava anche ai servi e agli schiavi, cioè a tutti coloro che ricadevano sotto l'autorità del *pater familias*, vero monarca della casa.

I FIGLI DI LALA

Il nome "Lari" deriva dalla parola latina *lar*, che significa "focolare". Non erano esattamente divinità: rappresentavano piuttosto gli spiriti degli antenati defunti, che fungevano da protettori del nucleo familiare. Secondo la tradizione romana, simile a quella di altri popoli italici e di molte culture arcaiche, i morti continuavano a vegliare sul buon andamento della loro famiglia, delle sue attività e proprietà. Erano i *Lares familiares*, dai compiti differenti rispetto ad altri Lari soggetti al culto pubblico (come i *Lares viales*, che vegliavano sui viaggiatori, o i *Lares prestites*, che proteggevano i confini cittadini, spesso accompagnati da un cane), ma pur sempre loro affini, perché al pari di essi erano preposti a vegliare su una porzione di territorio, fosse essa privata o pubblica.

È probabile, d'altra parte, che in origine i Lari avessero proprio la funzione di vegliare sui confini tra una proprietà e l'altra; forse, in età arcaica, venivano identificati con le pietre che separavano un campo dall'altro o con quelle che si trovavano ai crocicchi, che in origine erano incroci di quattro diverse proprietà e divennero poi il luogo di intersezione di altrettanti sentieri, che percorrevano la campagna seguendo il perimetro delle proprietà stesse.

Non esiste un vero racconto mitico attorno alla figura dei Lari, ma Ovidio, dei *Fasti*, racconta la storia di Lala, o Lara (loro madre), che per aver raccontato a Giunone i progetti di tradimento di Giove fu resa muta (il dio le strappò la lingua) e condannata agli Inferi. Mentre Mercurio (il dio che conduce le anime dei defunti nel regno dei morti) la guidava verso le dimore sotterranee, le usò vio- ›

ANTICHI LEGAMI
Sopra, una matrona accende una lucerna davanti a un larario, luogo di culto delle divinità familiari. Al centro, bronzetto raffigurante un lare. Nella pagina a fronte, la lastra marmorea dell'Ara Pacis in cui Enea sacrifica ai Penati, portati in Italia dopo la distruzione di Troia.

lenza, e dallo stupro nacquero due gemelli: i Lari che, come scrive Ovidio, «proteggono i crocicchi (*compita servant*) e in perpetuo vigilano sulla nostra città».

Nelle case, i Lari erano rappresentati da statuette di terracotta, bronzo, legno o cera. La figurina in cui si riconosceva il proprio antenato era chiamata *sigillum,* parola derivata da *signum*, cioè "effigie" o "immagine". All'interno dell'abitazione, e in particolare della *domus*, le statuette dei Lari venivano conservate in una nicchia ricavata in un' apposita edicola, che si chiamava appunto "larario" ed era abitualmente ornata da un affresco rappresentante il genio della famiglia, i giovani Lari che portavano offerte e, in basso, uno o due serpenti. Nel larario si trovavano gli accessori per le offerte e anche piccole lucerne. Tutti gli avvenimenti importanti per la famiglia (il raggiungimento dell'età adulta, la partenza per un viaggio, il ritorno di un membro nella casa avita, un matrimonio, una nascita) venivano affidati alla protezione dei Lari per mezzo di offerte.

Normalmente raffigurati come giovinetti, nelle immagini che li rappresentano i Lari indossano una veste corta e portano una cornucopia o un *rhyton*, cioè una preziosa coppa da cui venivano versate le bevande cerimoniali. Secondo il commediografo Plauto, i Lari erano rappresentati anche come cani domestici e la loro effigie veniva conservata vicino alla porta d'ingresso dell'abitazione: la cosa non è tanto strana visto che, come si è detto, la loro funzione primitiva era proprio quella di difendere le proprietà.

A GUARDIA DELLA DISPENSA

Se i Lari proteggevano la casa e chi ci abitava, i Penati erano invece preposti alla cura della dispensa. Il loro nome deriva infatti da *penus*, vale a dire "provviste di cibo e vettovaglie", ma forse anche da *penitus*, che indica un luogo nascosto e appartato (e, in senso lato, quella parte intima della casa in cui si conservavano le provviste). Ogni famiglia aveva i propri Penati, che venivano trasmessi in eredità di padre in figlio, come parte del patrimonio, e venivano recati con sé in caso di trasferimento. Lo ricorda Virgilio nel canto secondo dell'*Eneide*, dove racconta come Enea fuggisse da Troia in fiamme portando il padre,

UN CULTO NON SOLO ROMANO

Il culto dei Penati era diffuso a Roma come in molte altre città dell'antico Lazio, quali Lavinio, Alba o Preneste. Tutte sono legate da un'origine comune, che le collega a Enea. Lasciata Troia portando con sé i Penati, l'eroe venne istruito dai numi familiari (che gli apparvero in sogno) circa la rotta da tenere per raggiungere l'Italia. Stabilì poi il loro culto a Lavinio, dove sorgeva un famoso santuario a essi dedicato. Lì si recavano i magistrati romani prima di entrare in carica, come per riceverne l'approvazione.

Una leggenda tramandata da Dionigi di Alicarnasso narra che, allorché Ascanio fondò Alba e vi trasportò i Penati di Lavinio (ereditati dal padre), costoro per ben due volte abbandonarono la nuova sede e ritornarono magicamente nella vecchia, per ribadirne l'importanza.

il figlio e i sacri Penati. «Tu, padre, prendi gli arredi sacri, i patrii Penati: io, appena uscito da tanto massacro di guerra, non posso toccarli finché l'acqua viva di un fiume non mi abbia mondato» dice Enea, illustrando un aspetto importante dei sacrifici agli dei: potevano essere compiuti solo da chi si fosse prima purificato con acqua lustrale, come in una sorta di battesimo, che andava ripetuto ogni volta che ci si accostasse all'ambito del sacro. Sulla Velia, una piccola altura di Roma nei pressi del Foro, i Penati di Enea venivano onorati in un culto pubblico ed erano rappresentati come due giovani seduti. Esistevano, infatti, Penati familiari e Penati pubblici. A questi ultimi dovevano recare onori i consoli e i magistrati.

Ma i Penati più amati erano senza dubbio quelli familiari: dediti alla cura della dispensa, questi numi erano spesso associati alla dea Vesta, che presiedeva al fuoco sacro. Il legame tra Vesta e i Penati indica l'indissolubilità tra fuoco e cibo, aspetti essenziali per la sopravvivenza di ogni civiltà arcaica. Il culto che si prestava ai Penati era simile a quello dei Lari: a ogni pasto venivano loro offerti sale e farro, il primo cereale che sia stato coltivato dai Romani.

Della dea Vesta i Penati seguirono il destino, allorché Roma si fece cristiana. Furono venerati fino a quando l'imperatore Teodosio, nel fatidico anno 392 d.C., ne proibì il culto con un editto che prescriveva: «Nessuno veneri il Lare con il fuoco, il Genio con il vino, i Penati con le fumigazioni, né accenda lumi, bruci incensi, sospenda serti di fiori». ■

TEMPLI DOMESTICI
Sopra, Lari familiari in un affersco pompeiano: insieme a loro è rappresentato anche un cane, animale simbolo di fedeltà, che spesso li accompagnava. Sotto, un larario di pietra, che abitualmente si trovava nel vestibolo della casa. Nella pagina a fronte: in alto, il culto dei Lari celebrato da una ragazza; sotto, una statuetta in terracotta raffigurante un antenato, ritrovata durante gli scavi di Lavinio.

L'ARTIGLIERIA DELLE LEGIONI

Dopo essersi impadroniti delle migliori tecniche costruttive, i Romani dotarono le legioni di efficientissime macchine da lancio e ne fecero un uso così avanzato da precorrere l'impiego delle artiglierie moderne

di Giuseppe Cascarino

Fino al IV secolo a.C. le uniche armi capaci di scagliare un proiettile senza ricorrere alla sola forza muscolare erano l'arco e la fionda. Gli arcieri più abili dell'antichità erano in grado, usando archi compositi, di scagliare frecce alla distanza di 150 m, esercitando con il braccio una trazione di 40/60 kg. Un primo tentativo di aumentare la potenza di lancio fu l'invenzione di una sorta di balestra, detta *gastraphetes*, in grado di incrementare notevolmente la forza disponibile per tendere la corda: la guida in legno che conteneva la freccia veniva spinta all'indietro premendo sul resto della struttura con il peso del corpo (in particolare con lo stomaco, da cui il nome) e veniva poi bloccata da un grilletto.

AUMENTA LA POTENZA

I sistemi basati sullo sforzo di flessione, tuttavia, presentavano limiti legati alle dimensioni e alla qualità dei materiali. L'intento di migliorarne le prestazioni portò così gli specialisti greci del IV-III secolo a.C. a costruire macchine che si fondavano su un principio diverso: quello della torsione.

I due flettenti dell'arco furono sostituiti da bracci di legno duro, inseriti tra due fasci di fibre (*tònoi*) mantenuti verticalmente all'interno di un robusto telaio di legno; i due fasci di fibre venivano posti sotto sforzo di torsione ruotando con una chiave apposite flange di bronzo (*modioli*) con cui erano assicurati al telaio. Una guida scorrevole che ospitava il dardo veniva quindi tirata all'indietro da un verricello per mettere in trazione la corda collegata ai bracci; al momento del tiro era sufficiente togliere il blocco al verricello e lasciare che l'energia di torsione accumulata nei fasci richiamasse violentemente verso l'esterno i due bracci di legno, facendo scattare in avanti la corda su cui era incoccato il dardo.

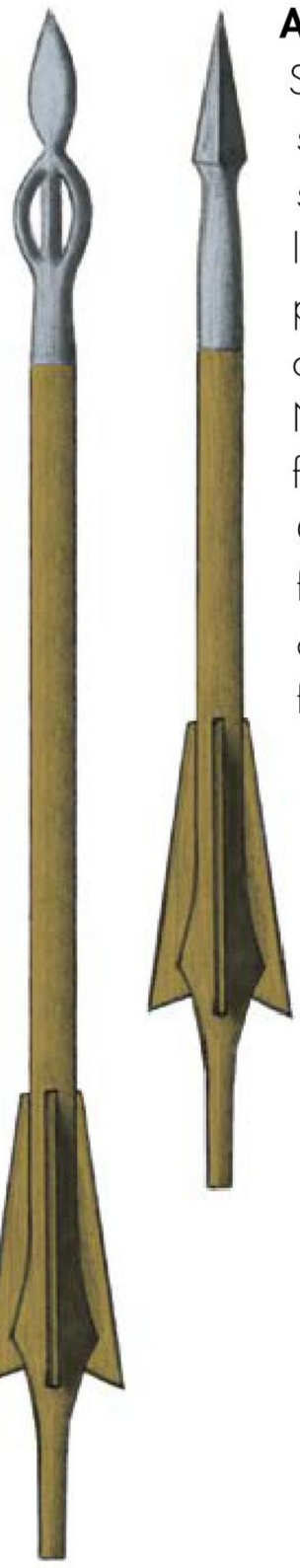
Lo stesso principio poteva essere impiegato per scagliare pietre e altri oggetti. I primi a sviluppare e impiegare le macchine da lancio a torsione furono i Greci, tant'è vero che Alessandro Magno ne fece grande uso negli assedi intrapresi durante le sue campagne.

Secondo la terminologia adottata dal III secolo a.C. fino al IV secolo d.C., esistevano due categorie di macchine da lancio: le catapulte e le balliste. Le prime (*catapultae*, il cui nome si riferiva probabilmente alla capacità dell'arma di attraversare con un dardo un tipo di scudo leggero, la *pelta*) erano adatte al lancio di grandi dardi e giavellotti con un tiro diretto: simili, ma più piccoli, erano gli scorpioni (*scorpiones*).

Il secondo tipo, le *ballistae*, era usato per il lancio di pietre: generalmente più potenti e pesanti, esse erano in grado di effettuare tiri a parabola ed erano impiegate negli assedi.

I Romani, inizialmente poco propensi a utilizzare macchine d'assedio (il primo impiego si ebbe durante la presa di Anzio, guidata dal console Furio Camillo), si dotarono di una propria artiglieria solo a partire dal III secolo a.C., in occasione della Prima guerra punica, quando fu necessario assediare città ben difese o piazzeforti cartaginesi che disponevano di sofisticate macchine da lancio.

Gli specialisti dell'esercito romano s'impadronirono rapidamente della tecnica costruttiva di queste macchine, accumulando in pochi anni esperienze e conoscenze indispensabili per le future conquiste: ›

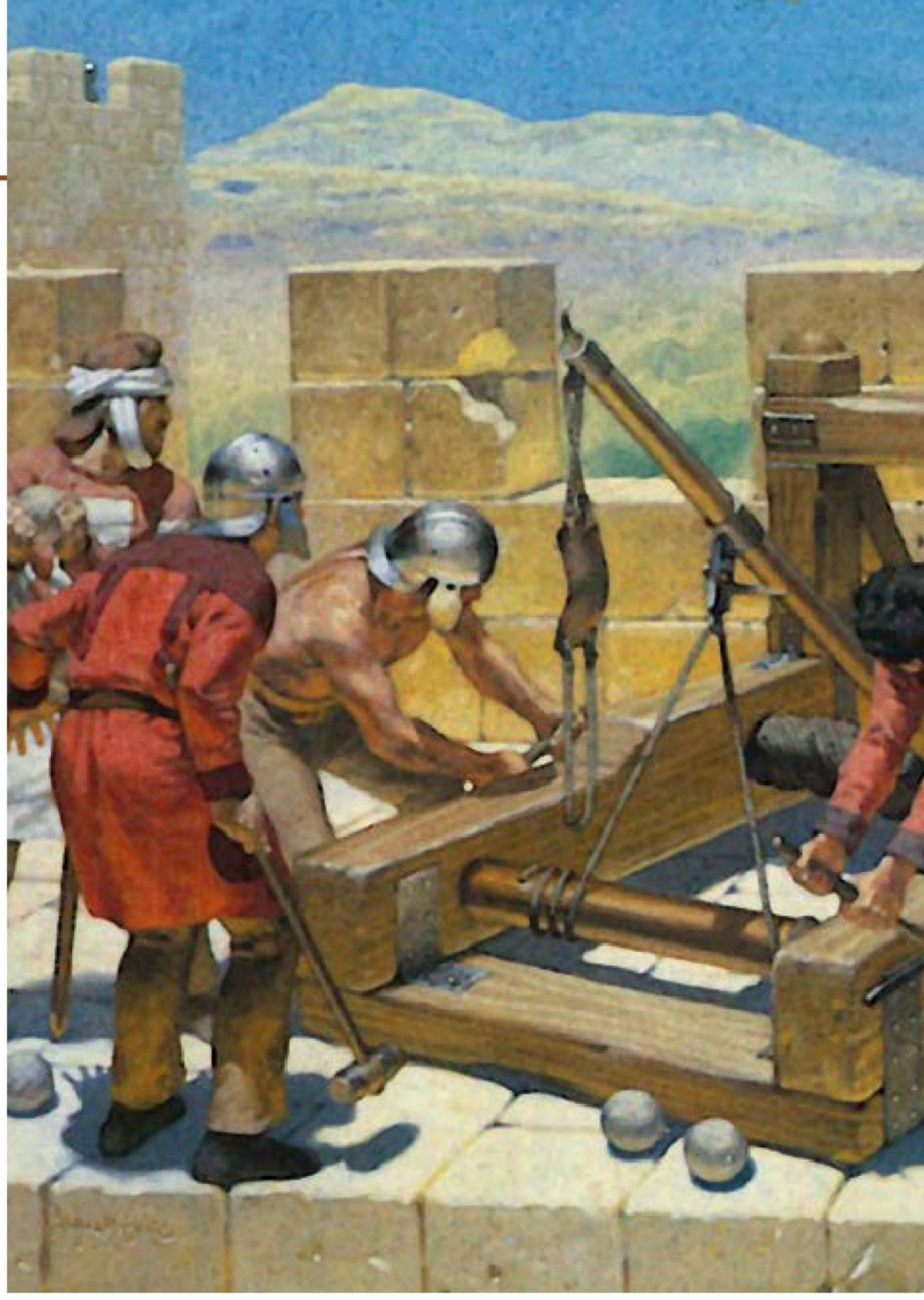


ARMI LETALI
Sopra, la ricostruzione di uno scorpione. A lato, due tipi di proiettili scagliati da quest'arma. Nella pagina a fronte, l'assedio di Gerusalemme: per far capitolare la città, Vespasiano fece largo uso di macchine da guerra.

ASINO IN GUERRA
Un *onager* (onagro), macchina da guerra che prende nome da un animale selvatico simile all'asino, diffuso in Asia e celebre per i suoi poderosi calci.

nel suo trattato sull'architettura, Vitruvio, che fu *architectus* militare e specialista di macchine da lancio al seguito di Cesare e Ottaviano, dedica ben tre capitoli all'artiglieria.

L'utilizzo di macchine da lancio leggere, soprattutto scorpioni, doveva essere diffuso anche nelle guerre di movimento ed è probabile che la loro manovra fosse affidata direttamente ai reparti di linea. Numerosi esempi dell'uso di queste macchine sono rintracciabili nelle opere di Cesare, che fornisce anche interessanti notizie circa la loro modalità d'impiego: catapulte montate sulle navi gli consentirono di sbarcare in Britannia nel 55 a.C., scacciando i nativi dalle rive; durante le operazioni



contro i Belgi fece ampio uso di artiglieria per proteggere i fianchi del suo schieramento; a Gergovia le macchine da lancio risultarono decisive per respingere i Galli; ad Alesia, montate sulle torri, permisero a Cesare di compensare l'inferiorità numerica.

VERA ARTIGLIERIA PESANTE

Non mancano testimonianze dell'uso di macchine di grandi dimensioni in occasione di scontri campali: nella seconda battaglia di Bedriacum (69 d.C.), la XV legione usò una gigantesca ballista per colpire la fanteria nemica. Nell'assedio di Jotapata, in Giudea, Vespasiano fece sempre precedere gli assalti da un fitto tiro di proiettili e disponeva di oltre 150 macchine da lancio, alcune delle quali in grado di scagliare pietre pesanti un talento (26 kg).

Verso la fine del I secolo d.C. la tecnica costruttiva si raffinò ulteriormente, permettendo di realizzare macchine di grande potenza, come la *cheiroballistra*, che fu impiegata su larga scala nelle Guerre daciche. Agli inizi del II secolo l'esercito romano si trovò a essere assistito dal più potente arsenale di macchine da guerra dell'antichità: l'adozione su larga scala delle *carroballistae* (*cheiroballistrae* montate su carri) conferiva un'efficacia d'impiego paragonabile a quella delle moderne artiglierie mobili da campagna. Arriano descrive il posizionamento

GLI EFFETTI DELLO SCORPIO

Il futuro imperatore Vespasiano, al comando, nel 46 d.C., della legione II Augusta stanziata in Britannia, conquistò numerose piazzeforti con l'impiego di catapulte, di cui faceva largo uso.

Gli scavi effettuati a Maiden Castle (sotto), nel Dorset, hanno riesumato i resti di una quarantina di Britanni che difendevano un forte assediato dai legionari di Vespasiano. Conficcata nella spina dorsale di uno di essi è stata ritrovata la punta di un proiettile di scorpione; nel cranio di un altro era visibile un foro di dimensioni quadrate, dai contorni talmente netti da far ritenere che la velocità del proiettile, al momento dell'impatto, dovesse superare i 50 metri al secondo (180 km/h).

dell'artiglieria nella colonna di marcia: dietro la cavalleria legionaria e davanti alle legioni, molto simile a quello adottato da Vespasiano in Giudea. Raccomanda, inoltre, che lo schieramento delle macchine in battaglia avvenga in parte sulle ali avanzate, in modo da colpire il nemico alla massima distanza possibile, e in parte dietro la prima linea, per sostenerla prima dell'impegno delle fanterie.

IL PUNGENTE SCORPIO E LA BALLISTA

Lo *scorpio* si appoggiava su un affusto formato da una colonna centrale e da tre appoggi sostenuti da controventi. Il collegamento era realizzato con uno snodo che permetteva di ruotare e brandeggiare l'arma in ogni direzione. Il fusto principale consentiva l'alloggiamento di una slitta (su cui veniva posizionato il dardo), messa in posizione di tiro da un vericello manovrato mediante una leva.

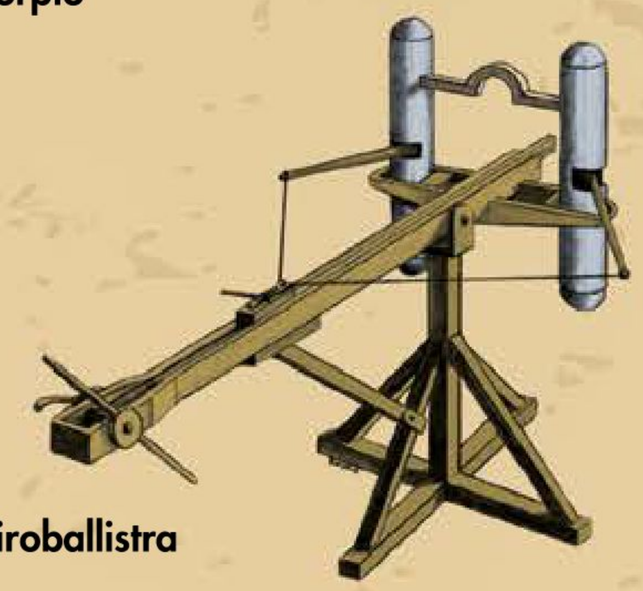
I bracci, stretti nei fasci di fibre, potevano essere dritti o curvi, con concavità verso l'esterno, ottenendo in questo caso una maggiore efficienza. Il diametro del fascio di fibre era detto *foramen* e costituiva il modulo in base al quale venivano rapportate le altre parti della macchina, compreso il telaio frontale, detto *capitulum*. Per rendere l'insieme più solido, il *capitulum* veniva ricoperto da lamine di bronzo, spesso variamente decorate.

La *ballista*, pur basandosi sullo stesso ›

LE ARMI D'ASSEDIO

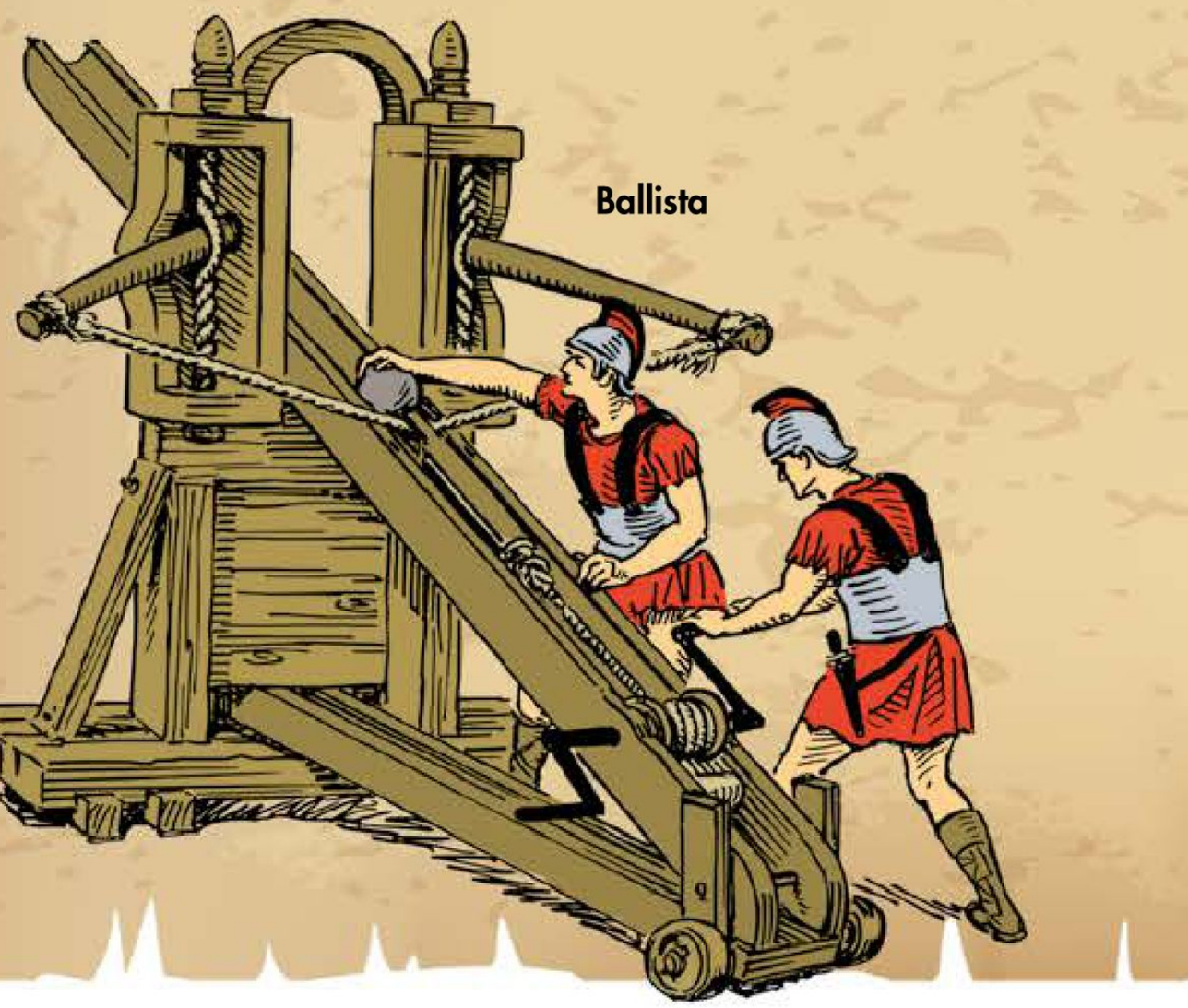
Ciascuna delle armi d'assedio e da lancio usate dai Romani aveva una costruzione particolare, pur basandosi tutte, grossomodo, sugli stessi principi. I proiettili usati potevano essere pietre oppure dardi più o meno grandi.

Scorpio



Cheiroballistra

Onagro



Ballista

L'ASSEDIO DI GERUSALEMME

Questo brano, tratto dalla *Guerra giudaica* di Giuseppe Flavio, offre un'eccellente sintesi dell'uso delle artiglierie romane nel periodo del primo Impero.

«Tutte le legioni disponevano di macchine spettacolari, soprattutto la X Legione, che aveva catapulte più potenti e balliste più grosse, con cui non solo respingeva le sortite, ma colpiva i difensori sulle mura. Scagliavano pietre del peso di un talento [26 kg] e avevano una gittata di due stadi [350 m]; i loro colpi abbattevano non soltanto coloro che si trovavano in prima fila, ma anche buona parte di quelli schierati dietro di loro.

«I Giudei all'inizio schivavano i proiettili perché erano di pietra bianca, e quindi non solo erano preannunciati dal sibilo, ma si vedevano venire da lontano per la loro lucentezza. Le sentinelle appostate sulle torri, quando la macchina veniva caricata e partiva il proiettile, davano l'allarme gridando: "Arriva il figlio!". Quelli su cui stava per calare il proiettile si disperdevano e si gettavano a terra, cosicché la palla li sorvolava senza danni e cadeva alle loro spalle. Allora i Romani ricorsero all'espediente di tingere i proiettili di nero, e poiché in questo modo non era più così facile vederli da lontano, misero a segno molti colpi, facendo numerose vittime con un solo colpo di proiettile».

principio della catapulta, era progettata e costruita per lanciare pietre e proiettili pesanti. Le macchine di questo tipo venivano dette *palintone*, per analogia con gli archi compositi, che avevano la concavità centrale rivolta verso l'esterno e presentavano i fasci con le fibre di torsione alloggiati in un telaio molto largo e robusto. Le varie parti che le componevano venivano, di conseguenza, costruite con proporzioni differenti, anche se non di molto, rispetto a quelle delle catapulte. Per poter ottenere un tiro efficace, ovviamente, era indispensabile che i proiettili avessero peso e forma sferica e fossero il più possibile uniformi.

LA CHEIROBALLISTRA E L'ONAGRO

Già a partire dal II secolo d.C. alcune parti in legno degli scorpioni, pesanti e ingombranti, furono sostituite da strutture in ferro. Nella *cheiroballistra* i due fasci di fibre furono alloggiati ognuno all'interno di un semplice telaio di ferro (*kambestrion*). A loro volta, i telai erano tenuti in posizione da due distanziatori e venivano entrambi protetti da un caratteristico cilindro in lamina di bronzo. La *cheiroballistra* risultava decisamente più leggera, a parità di potenza, e consentiva un trasporto, un montaggio e un impiego più agevoli. Anche la visibilità del bersaglio era migliorata. Queste macchine corrispondevano con ogni probabilità a

GASTRAPHETES

Il termine *gastraphetes* indicava una balestra d'invenzione greca: per caricarla si poggiava la punta a terra, poi si bloccava l'arma con lo stomaco per far forza nel tirare le corde.

quelle visibili sui rilievi della Colonna Traiana.

L'*onager* (onagro) era una ballista studiata per scagliare proiettili secondo una traiettoria parabolica, o indiretta, e aveva questo nome perché il lancio avveniva in modo improvviso e violento, come il calcio di un asino selvatico. Il proiettile, in genere una pietra di grandi dimensioni, veniva alloggiato in un cucchiaio o in una tasca all'estremità di un palo, inserito in un unico grande fascio orizzontale di corde. Il palo veniva portato all'indietro mediante un verricello, caricando l'energia di torsione del fascio, e infine rilasciato per il lancio: l'estremità del palo si fermava contro un paracolpi, mentre il proiettile usciva dalla tasca dirigendosi verso il bersaglio. Si trattava di una macchina adatta per lanci a traiettoria curva, utilizzata generalmente durante gli assedi e in grado di scagliare pietre pesanti decine di chili a centinaia di metri di distanza.

ORGANIZZAZIONE E IMPIEGO

Secondo Vegezio, ciascuna delle 55 centurie di una legione aveva in dotazione una *carroballista* trainata da muli e manovrata da una squadra (*contubernium*) di undici uomini, mentre ognuna delle 10 coorti disponeva di un onagro montato su carri trainati da buoi. È difficile stabilire con certezza se e quando sia stata attuata un'organizzazione tanto articolata, e per quanto tempo sia stata mantenuta. Stando alle notizie riguardanti le truppe di Vespasiano in Giudea, è possibile che ogni legione disponesse di una cinquantina di macchine da guerra in tutto, onagri compresi. Esistono anche evidenze epigrafiche dell'esistenza di una sorta di arsenale centrale a Roma, nella prima metà del I secolo, mentre *catapultae* e *ballistae* erano certamente in dotazione ai pretoriani di Claudio.

Gli addetti alle macchine da lancio erano chiamati *ballistarii* e, in virtù della loro elevata specializzazione, venivano considerati tra gli *immunes*, ossia gli esentati dai servizi. Non si conosce molto sul modo in cui erano organizzati: è possibile che fossero inquadrati in un *contubernium* di specialisti all'interno di una centuria, o che costituissero delle unità speciali a parte, alle dipendenze del *praefectus castrorum* o del *legatus*, soprattutto nel caso di operazioni o di assedi che si prevedevano lunghi e difficili. Attorno al II secolo d.C. sono attestate anche le figure del *magister ballistarius* e dell'*optio ballistariorum*, equivalenti probabilmente a quelle di specialisti molto qualificati.

L'artiglieria restò inquadrata nell'organizzazione legionaria fino agli inizi del IV secolo, anche se le informazioni e i riferimenti relativi a questo periodo sono piuttosto scarsi. ■

SPECIALISTI

Un rievocatore addetto all'uso dell'onagro. I legionari che si occupavano della macchine da lancio o d'assedio dovevano essere specialisti appositamente addestrati, proprio come gli artiglieri degli eserciti moderni.

STREGHE E RITI
In questo mosaico, streghe intente alla preparazione di una pozione magica. Nella pagina a fronte, un pupazzetto trafitto da chiodi, come maledizione.

TRA PAURA E SUPERSTIZIONE

Accanto alla religione ufficiale, celebrata con solenni eventi pubblici, il popolo non disdegnava di praticare riti privati, spesso occulti e demoniaci, molti dei quali fanno, ancora oggi, accapponare la pelle

di Elena Percivaldi

La parola ha un suono stridente e sinistro: *stryx*. Ed è normale, perché si tratta di un termine onomatopeico, che riproduce il verso del barbagianni: lo *stryx*, appunto, misterioso quanto affascinante uccello notturno. Chiamata così dai Greci (che diedero vita a due varianti, le "empuse" e le "lamie") e allo stesso modo dai Latini, la strega, o maga, domina la mitologia classica come una figura ibrida e complessa. Per metà umana (spesso di aspetto assai piacevole) e per metà bestia selvaggia, grazie ai suoi poteri è in grado di assumere aspetti diversi in base al suo obiettivo: a volte è quello di nutrirsi del sangue degli infanti, altre di sedurre gli uomini.

Le radici delle streghe affondano in un'epoca arcaica, nei miti ancestrali del Mediterraneo e della Mezzaluna fertile, in particolare nella dea-uccello legata all'inquietante figura di Lilith/Lilitu (dalla radice semitica *lyl*, cioè "notte"), demone femminile mesopotamico associato alle tenebre, al vento e alla tempesta, portatrice di disgrazie, malattie e morte. Una creatura affascinante ma impura, che gli Ebrei interpreteranno come la prima moglie di Adamo, generata precedentemente a Eva: da lui respinta, lasciò l'Eden per dedicarsi a Satana, tramutandosi, all'occorrenza, in civetta.

L'ORIGINE ASIATICA

Come tutte le civiltà arcaiche, anche Roma considerava l'universo magico come parte integrante della vita; i riti propiziatori, quindi, erano una strategia per placare gli dei e garantirsi i loro favori. Il termine "magia" (*mageia*) compare nella Grecia del V secolo a.C. per definire le pratiche dei *magoi*, i sacerdoti di Zoroastro attivi in Persia. Le pratiche dello zoroastrismo erano diverse rispetto a quelle della religione greca, ragion per cui anche i *magoi* assunsero un'aura misteriosa, oscura e pericolosa. In seguito, il termine *mageia* passò a indicare, in senso peggiorativo, qualsiasi pratica esercitata dal popolo (in particolare dai contadini) al di fuori dei canali ufficiali della religione di Stato.

Lo stesso avvenne nel mondo latino. Nella Roma arcaica esistevano due modi per approcciare l'ambito del sacro: uno era la *religio*, l'altro la *superstitio*. Se la *religio* indica ›

lo scrupolo e la preoccupazione di compiere i riti secondo regole tradizionali prestabilite, la *superstitio* designa invece una generica "pratica divinatoria"; con il tempo, però, questa divenne una sorta di *religio* diversa, persino rischiosa. Nella mentalità romana, infatti, la prosperità dello Stato dipendeva dalla *concordia deorum*, il favore degli dei, e l'unico modo per mantenere tale favore era quello di garantire che le pratiche religiose fossero svolte attraverso i rituali ufficiali stabiliti dalla casta sacerdotale. Le superstizioni, in quanto pratiche individuali e irrazionali, per di più esercitate in contesti socialmente marginali, dalle classi subalterne o dagli stranieri, destavano molti sospetti: anche il cristianesimo, quando si affacciò per la prima volta al mondo romano (lo testimonia Plinio il Giovane), era considerato a tutti gli effetti una *superstitio*.

Estranea ai riti della religione civile, la magia a Roma venne condannata sin dai tempi delle "Dodici Tavole" (451-450 a.C.), che prevedono sanzioni per chi reciti incantesimi maligni. Nell'81 a.C. un'altra legge condannava chiunque praticasse fatture e malocchio, e nel 33 a.C. astrologi e indovini vennero allontanati in massa dall'Urbe. Nello stesso periodo il reato di magia cominciò a essere punito con la pena capitale, che rimase vigente anche in età

FALLI E FILTRI D'AMORE

Anche a Roma, come in tutto il mondo pagano, le pratiche magiche coinvolgevano in maniera profonda la sfera sessuale. Talismani e filtri d'amore erano diffusissimi, sia per propiziare la fertilità che per catturare l'attenzione dell'amato o dell'amata. Tra le specialità principali delle fattucchiere c'erano gli *amatoria pocula*, pozioni d'amore illegali (in quanto considerate veleni) ma ricercatissime.

Per realizzarle si impiegavano viscere di rana e di rospo, serpenti, vino, spezie, radici ed erbe aromatiche. Ciò che rendeva la pozione efficace era la ritualità legata alla sua produzione (erano preparate con la luna piena) e il *carmen*, la formula magica, spesso terrificante, che accompagnava il processo.

Ancora più diffusi dei filtri erano gli amuleti che rappresentavano il fallo eretto (a sinistra), simbolo di forza, potere e fertilità. Rappresentazioni di Priapo si ritrovano in statue, mosaici e affreschi che ornavano le ville (alcuni di recente scoperta, a Pompei), mentre le signore sfoggiavano monili a forma di pene al collo o ai polsi, ritenendoli talismani contro l'invidia e il malocchio, ma soprattutto un viatico in grado di accrescere la fecondità.

imperiale. Nonostante le proibizioni, però, la magia restò largamente diffusa. Quando Roma incontrò l'ellenismo, essa si diffuse grazie ai maghi levantini sbarcati nella capitale: a farla da padroni erano soprattutto i cultori della magia persiana, più "intellettuale" e praticata dagli uomini, mentre quella egizia si concentrava su aspetti "pratici" legati al parto e alla salute del nascituro e della puerpera, e divenne terreno incontrastato delle donne.

Le fattucchiere preparavano filtri d'amore e pozioni contro i dolori, celebrando riti propiziatori e di fertilità. Le cronache citano episodi tra il grottesco e il macabro: è il caso di tre vedove sorprese a rimestare strani liquidi in un calderone e obbligate a bere l'intruglio, morendo avvelenate. C'erano poi orrendi riti (ne parla il poeta Orazio) di bimbi rapiti e sepolti vivi, da cui si ricavavano midollo e fegato "essiccati" per la fabbricazione di filtri d'amore.

CULTI E RITI MACABRI

Diffusissima a Roma era anche la pratica della *defixio*, che consisteva nel "piantare un chiodo" in un pupazzetto allo scopo di nuocere a qualcuno, per ragioni sentimentali, economiche o politiche. Il maleficio si otteneva incidendo su una lastra di piombo il nome della vittima accompagnato da una formula, per consegnare il malcapitato agli dei inferi. Obbligatorio assicurarsi che il nome del bersaglio fosse scritto in modo corretto: in caso di omonimie, era bene accompagnarlo con quello della madre... Le barrette di piombo inciso venivano interrate o nascoste in luoghi collegati al mondo degli Inferi, come grotte, fontane, templi o tombe, meglio se di individui morti prematuramente o in maniera violenta. Nel tardo Impero le *defixiones* e altri riti di magia nera si concentrarono soprattutto intorno alla fontana di Anna Perenna, antichissima e misteriosa divinità festeggiata alle idi di marzo. Sorella leggendaria di Didone, Anna Perenna dimorava in un bosco sacro lungo la via Flaminia, dove i suoi adepti si radunavano per abbandonarsi a danze orgiastiche e libagioni. Intorno alla fontana, scoperta nel 1999, sono state rinvenute figure antropomorfe inserite a testa in giù dentro contenitori di piombo. Si tratta dei simulacri delle persone da colpire, modellati dal mago in persona. Finivano nella fontana in modo che, attraverso i canali di scolo, la maledizione raggiungesse il mondo degli Inferi, portando con sé, almeno nelle intenzioni, il malcapitato, ignaro della sua sorte.

Con l'avvento del cristianesimo, tali pratiche non cessarono. Sopravvissute alla legislazione di Costantino e al Codice Teodosiano, vennero equiparate al paganesimo e alle varie eresie che proliferarono in età tardo-antica. Con il loro bagaglio di superstizioni e riti, spesso coltivati dalle donne delle classi più umili, passarono al Medioevo, costituendo la base di una radicatissima religiosità popolare, incomprensibile per le classi colte dei chierici, e che sarebbe stata all'origine del fenomeno delle "streghe" e della loro persecuzione. ■

SIMBOLI MAGICI
Sopra, una delle lastre di piombo su cui venivano incise maledizioni e sortilegi. In alto, mosaico con simboli magici e con un putto dal fallo enorme, di buon auspicio. Nella pagina a fronte, Circe, "madre" di tutte le streghe.

I BASSIFONDI DELL'IMPERO

Era il quartiere dei poveri, dei malfattori, dei ladri e delle prostitute, ma nemmeno i ricchi e i potenti disdegnavano di frequentarlo: ecco la Suburra, un nome diventato sinonimo di vizio e vita spericolata

di Mario Galloni

Brutta, sporca e cattiva, la Suburra (termine che nei secoli diventerà sinonimo di quartiere malfamato) era la zona più popolare dell'Urbe: "l'altra Roma", quella che stentava a mettere insieme il pranzo con la cena e viveva in condizioni miserevoli, lontane anni luce dai fasti delle *domus* patrizie. E ciò nonostante il fatto che questo popoloso rione sorgesse proprio a ridosso del Foro, centro nevralgico della metropoli imperiale. Si estendeva dalle pendici dei colli Quirinale e Viminale per arrivare fino alle propaggini dell'Esquilino, occupando così la parte bassa della città rispetto al nucleo originario posto sopra il Palatino.

Un dislivello di censo, ma anche di metri, più accentuato di quanto si possa apprezzare oggi: al tempo dei Sette Re, infatti, la zona si trovava molto più in basso rispetto alla vetta dei colli. Ciò potrebbe far pensare che Suburra derivi dal latino *sub Urbe*, cioè "sotto la città", soluzione che però non soddisfa la maggioranza degli storici, per cui il nome del quartiere rimane ancora di origine ignota.

IL VENTRE DELLA CITTÀ

La Suburra era il cuore della vera Roma, benché ignorato o addirittura vilipeso dagli agiografi dell'Urbe. Era il luogo delle contraddizioni sociali e umane, affollatissimo e sordido, animato da una brulicante plebe che dal III secolo a.C., quando Roma prese a

espandersi nel Mediterraneo, si fece anche multietnica.

Nelle *insulae* (i caseggiati popolari della città), alte fino a cinque o sei piani, famiglie di umili lavoratori erano stipate in angusti appartamenti, fianco a fianco con gladiatori, artisti, immigrati, prostitute e delinquenti. Dalla strada giungeva ininterrotto l'assordante vociare degli artigiani e dei clienti delle botteghe al piano terra. Il frastuono era accresciuto dalle grida dei bambini e dallo stridio dei carri sul selciato. Un clamore sovrastato dai continui allarmi per incendi e crolli, incidenti a cui quei casermoni fatiscenti erano spesso soggetti, essendo costruiti soprattutto in legno e materiali scadenti dagli avidi palazzinari dell'epoca.

Un disordine creativo imperava nella Suburra, caos che, per le precarie condizioni economiche di chi la animava, sfociava nel malaffare. Il proliferare dei lupanari (i bordelli dell'antica Roma) trasformò la zona in un quartiere a luci rosse, dove prostitute di infimo livello si vendevano a prezzi irrisori, attirando una folla di clienti altrettanto mise- ›

VIZI E LAZZI
Al centro, l'imperatrice Messalina, esausta dopo gli amplessi consumati nei lupanari della Suburra, dove si divertiva a prostituirsi con il nome di Lisisca. Sotto, una strada popolare dell'Urbe, animata da artigiani e servi.

STRADE OSCURE
Una stretta via della Suburra, popolata da miserabili e fiancheggiata da edifici umidi e malsani, dove le condizioni igieniche erano pessime. Sotto, il muro frangifiamme ancora visibile presso via Tor de' Conti.

rabili: servi e bassa manovalanza, alla ricerca di un piacere clandestino a basso costo. Prostitute che uno spietato Plauto descrive come «rifiuti adatti a servi coperti di farina» o «ragazze fameliche dal profumo volgare e appiccicaticcio».

NOTTE NELLA CITTÀ BASSA

Ma se alla luce del giorno la Suburra era una bolgia dove non era insolito subire rapine o scippi, un abbacinante caleidoscopio di colori, rumori e odori (senza dimenticare il lezzo delle strade, ridotte a cloache a cielo aperto), il buio della notte la trasformava in un'anticamera degli Inferi, che metteva a rischio non solo la borsa dell'incauto viandante, ma la sua stessa vita. Dai vicoli giungevano le urla di risse scoppiate in bettole malfamate, e all'ombra delle *insulae* si celavano ladri e assassini. I facoltosi romani che di notte non potevano fare a meno di attraversare il quartiere si facevano accompagnare da uno stuolo di servi armati e dotati di torce per illuminare il cammino.

Inclusa dal re Servio Tullio, a metà del VI secolo a.C., nelle quattro regioni cittadine (Palatina, Collina, Suburana e Esquilina), a partire dal III secolo la Suburra diventò una

IL MURO FRANGIFIAMME

La costruzione del Foro di Augusto, il secondo in ordine cronologico tra i Fori imperiali dopo quello di Cesare, si sviluppò proprio accanto alla Suburra, il quartiere popolare e malfamato che i progettisti della nuova piazza monumentale vollero tenere distinto e separato attraverso la costruzione di un poderoso muro, alto più di trenta metri. Una barriera che non serviva tanto a nascondere il degrado della zona, quanto a difendere i preziosi monumenti dagli incendi, un incubo che incombeva sui quartieri popolari, composti perlopiù da caseggiati costruiti in legno.

Il muro della Suburra venne edificato in pietra gabina, particolarmente resistente al fuoco, adottando una tecnica che non prevedeva l'utilizzo di malta, ma la sovrapposizione a incastro di massi perfettamente levigati. Dopo duemila anni il muro è ancora lì, retto soltanto dal suo stesso peso.

città nella città, il luogo deputato al malaffare e al mercimonio. Un degrado che aristocratici e imperatori tolleravano, sebbene lambisse il centro dell'Urbe. In fondo, la Suburra era utile agli occhi dei maggiorenti, che in quel dedalo di viuzze maleodoranti e costruzioni fatiscenti attingevano braccia a basso costo per le loro imprese. E, di tanto in tanto, si recavano lì volentieri per commerci carnali, resi più peccaminosi dal contesto pericoloso e degradato in cui si svolgevano.

LE INDAGINI DI NERONE

Sacerdotessa di queste notturne depravazioni, stando al racconto di Svetonio e Tacito, era la dissoluta Messalina, moglie dell'imperatore Claudio. Essi affermano che fosse un'assidua frequentatrice dei lupanari della Suburra, dove compariva in incognito con una parrucca rossa, il trucco pesante e un nome posticcio che era tutto un programma: Lisisca, vale a dire "cagnetta" o "lupetta". In quei sordidi bordelli la nobildonna si offriva a marinai e gladiatori, facendo a gara di resistenza con le più celebrate prostitute dell'Urbe.

Reso irriconoscibile da un abile camuffamento, anche Nerone percorreva la Suburra; lui, però, era mosso da una curiosità squisitamente politica: tastare in incognito il polso del popolino per rendersi conto di che cosa pensasse veramente del suo governo. In un epoca in cui ancora non esistevano i sondaggi, l'imperatore valutava tra bettole e botteghe il proprio indice di gradimento.

Ma tanti altri grandi personaggi legarono il proprio nome al quartiere: Cesare, che nella Suburra ebbe i natali, e il licenzioso poeta Marziale, che vi soggiornò a lungo. La zona, seppur priva di importanti monumenti o edifici pubblici, non era dedita soltanto al crimine: c'erano celebri santuari di devozione popolare, come quello di Giunone Lucina, e nelle sue botteghe gli schiavi esperti di scrittura copiavano e vendevano le più significative opere letterarie greche e latine.

La disordinata esplosione edilizia e demografica della Suburra subì un freno già nel periodo tardo-repubblicano, e poi ancora in quello imperiale, durante il quale il quartiere dovette lasciare spazio da un lato all'edificazione dei Fori Imperiali e dall'altro, nella sua parte collinare e salubre, alla nascita di grandiose residenze aristocratiche. La potenza dell'Urbe era anche questa: tenere a braccetto miseria e nobiltà. ■

QUINTA PERFETTA

La ricostruzione di un tipico vicolo della Suburra negli studi cinematografici di Cinecittà, a Roma. Le storie che si tramandano attorno al quartiere e la pessima fama della gente che lo popolava ne hanno fatto lo scenario ideale per opere più scandalistiche che storiche.

L'ENIGMATICA DRUSILLA

Vituperata da molti storici suoi (quasi) contemporanei, ma idolatrata in vita, soprattutto dal marito Augusto, Livia Drusilla fu l'emblema della perfetta matrona romana: moglie, madre e padrona della casa

di Mario Galloni

SPOSI IMPERIALI
Sopra, cameo con Ottaviano e Livia Drusilla. Nella pagina a fronte, una matrona romana dipinta da John William Goodward.

Matrona irreprensibile, morigerata e casta, destinata a diventare il simbolo della perfetta moglie romana; oppure donna cinica e spietata, al punto da ammantare di falsa generosità una condotta spregiudicata che, attingendo a tutti i mezzi, aprì la strada del potere al figlio di primo letto? Moglie di Ottaviano Augusto, primo imperatore romano, e madre del suo successore, Tiberio, Livia Drusilla è stata tra le figure femminili più eminenti della storia dell'Urbe, protagonista del delicato periodo di passaggio che accompagnò la Repubblica verso l'Impero. Eppure è ancora difficile tracciarne un profilo coerente.

TRA VERITÀ E PETTEGOLEZZI

A chi dare ascolto? Alle abbondanti maldicenze seminate da Tacito o all'altrettanto copiosa propaganda augustea, che finì per divinizzarla quando ancora era in vita? Tacito, così come Svetonio, la definisce scaltra e intrigante, mentre il marito imperatore la presentò ai contemporanei come esempio di virtù femminili e ordinò che le fossero eretti templi in tutto l'Impero, elevandola a un livello superiore a quello delle vestali. Ma su Livia grava il sospetto delle morti e delle disgrazie occorse ai figli e ai nipoti di Ottaviano. Essi caddero a uno a uno: prima Marcello (nipote prediletto dell'imperatore), poi Gaio, Lucio e Agrippa Postumo (ucciso da un centurione dopo la morte dell'imperatore). Tutti e tre erano figli di Giulia Maggiore, eredi al trono per diritto di sangue. La loro tragica scomparsa lasciò campo libero a Tiberio, figlio di Livia ma non di Ottaviano, dando fiato alle malelingue.

Nata a Roma il 30 gennaio del 58 a.C., Livia Drusilla era figlia di Marco Livio Druso ›

Claudiano. Quando, a soli 16 anni, sposò il cugino Tiberio Claudio Nerone, divenne "doppiamente Claudia", legata al destino della *gens* che aveva sostenuto i sicari di Cesare. Era quindi nemica giurata del futuro marito e imperatore, Ottaviano (erede adottivo del grande condottiero), che infatti le sguinzagliò dietro i suoi sicari, costringendola a una fuga precipitosa dall'Italia e a un anno di esilio: prima in Sicilia e poi in Grecia, con il marito e il primo figlio, Tiberio, ancora in fasce.

La coppia rientrò a Roma beneficiando di un'amnistia concessale da Ottaviano e, durante una cena organizzata da amici comuni, i due si conobbero. Fu colpo di fulmine? I cronisti di parte imperiale parlano di un subitaneo innamoramento; altri, più prosaicamente, ravvisano nell'unione l'incontro di reciproci interessi. Il nuovo matrimonio permetteva all'imperatore di far pace con l'aristocrazia e a Livia (ma soprattutto al marito, che infatti la condusse all'altare come fosse il padre) di acquisire una nuova credibilità politica. Fatto sta che Ottaviano ripudiò la moglie Scribonia, proprio nel giorno in cui la donna dava alla luce la loro figlia Giulia Maggiore, mentre Livia portò in dote all'imperatore i figli del primo matrimonio, Tiberio e Druso, quest'ultimo nato solo da tre giorni.

VITA DA IMPERATRICE

Livia non fu in grado di garantire altri eredi ad Augusto, ma non per questo rischiò il ripudio (pratica assai diffusa all'epoca): inaugurò, invece, un'unione solida, destinata a durare oltre mezzo secolo. Anni durante i quali la donna divenne un punto di riferimento per il nuovo marito, che usava consultarla per ogni decisione e teneva in grande considerazione il suo giudizio. Augu-

sto finì, di conseguenza, per farsi seguire dalla moglie anche durante le lunghe missioni all'estero. Frugale, abitudinario e risparmiatore, trovò nella morigerata Livia (che forse non lo era così tanto, ma lo faceva credere) la compagna ideale.: una donna che rifuggiva dal lusso e dall'ostentazione. Com'era dovere di una buona matrona, filava e tesseva i vestiti da sola e non si sottraeva ai lavori domestici, in una *domus* dove vigeva l'antica sobrietà repubblicana.

Indulgente con i servi, a molti dei quali restituì la libertà, Livia era la prima ad accorrere in caso di incendi in città (una vera piaga nella Roma antica), pronta a salvare vite e a coordinare il lavoro dei vigili del fuoco. Devozione e generosità le conquistarono i favori del popolo che, sospinto dalla grancassa della propaganda imperiale, prese a venerarla. Livia veniva presentata come esempio di preclare virtù femminili e, in quei tempi di decadenza morale, divenne il metro su cui misurare la spregiudicata condotta di altre signore di Roma; prima fra tutte la licenziosa Giulia Maggiore, madre dei legittimi eredi al trono, allontanata da Roma insieme alla madre da un Augusto ormai esausto per la maligna reputazione che la seguiva. Un esilio accompagnato dal perfido sorriso di Livia, finalmente liberatasi da una donna ingombrante (tra l'altro più giovane di lei) che rischiava di rubarle la scena nelle occasioni ufficiali.

LIVIA, LA FEMMINISTA

La forte personalità di Livia Drusilla, unita all'influenza che seppe esercitare sul marito, l'imperatore Ottaviano Augusto, contribuì a cambiare la concezione della donna romana, finalmente svincolata dal ruolo di mero oggetto di transazioni matrimoniali per assumere la più nobile funzione di nume tutelare dell'equilibrio familiare. Naturalmente, tali benefici si estesero soltanto alle signore di ceto superiore, per le quali Livia ottenne timide ma sostanziali aperture alla vita pubblica.

Ottaviano le concesse di gestire gli affari della famiglia imperiale, libertà che grazie al suo attivismo divenne legge, così da poter essere estesa a tutte le matrone; esse ottennero anche di presenziare al fianco dei mariti alle "cene di lavoro", nel corso delle quali si incontravano personaggi eminenti. Una libertà femminile senza precedenti nella storia di Roma.

LA GENITRICE DELL'AUGUSTO

Non sarebbe stata l'ultima, la povera Giulia, a subire l'implacabile sguardo della matrona trionfante. Caligola, figlio di Agrippina Maggiore, la nipote diretta di Ottaviano, la definì *Ulixes stolatus*, ossia "Ulisse in gonnella", per descrivere l'astuzia con cui era riuscita a manipolare a suo favore le decisioni dell'imperatore. Il quale, prima di morire e lasciare il principato a Tiberio, decise di adottarla, ponendola nell'inusuale doppio ruolo di moglie e figlia: un artificio che le permise di ereditare parte del patrimonio del marito-padre, delle sue libertà e del titolo di Augusta, quindi imperatrice di Roma a tutti gli effetti.

Non c'era donna, nell'Urbe, più famosa e potente di Livia. Forse troppo potente: così la pensava il nuovo imperatore Tiberio, che proprio al tenace ordito politico della madre doveva la sua incoronazione. Dopo un iniziale idillio, il rapporto tra i due andò deteriorandosi e il figlio si mostrò sempre più insofferente alla popolarità e all'attivismo pubblico di Livia. Al punto da porre il veto alla decisione del Senato di conferire all'imperatrice il titolo di "Madre della Patria". Per sottrarsi alla sua invadenza, Tiberio scelse di ritirarsi a Capri e quando la madre, nel 29, si ammalò seriamente (sarebbe morta il 30 settembre dello stesso anno), non si mosse dall'isola. Nemmeno volle presenziare ai funerali, che infatti si svolsero in grave ritardo, nella vana attesa di un suo arrivo nell'Urbe, quando la decomposizione del corpo dell'imperatrice rese il rito non più rimandabile. L'orazione funebre fu pronunciata dal pronipote Caligola. Tiberio non le risparmiò affronti neppure da morta, opponendosi alla divinizzazione della sua figura e mettendosi di traverso a ogni tentativo del Senato di glorificarne la memoria. ■

MADRE E FIGLIO
Sopra, ritratto rinascimentale di Livia. Nella pagina a fronte: sopra, coppia di marmi raffiguranti Livia Drusilla e il figlio Tiberio; sotto, testa dell'imperatrice conservata al museo del Louvre di Parigi.

STRAGE AI CAMPI RAUDII

All'alba del I secolo a.C., due bellicosi popoli germanici si affacciarono sulla Pianura Padana. A bloccarne l'avanzata ci pensò Gaio Mario, che con due sole battaglie decisive li condusse alla completa distruzione

di Eugenio Anchisi

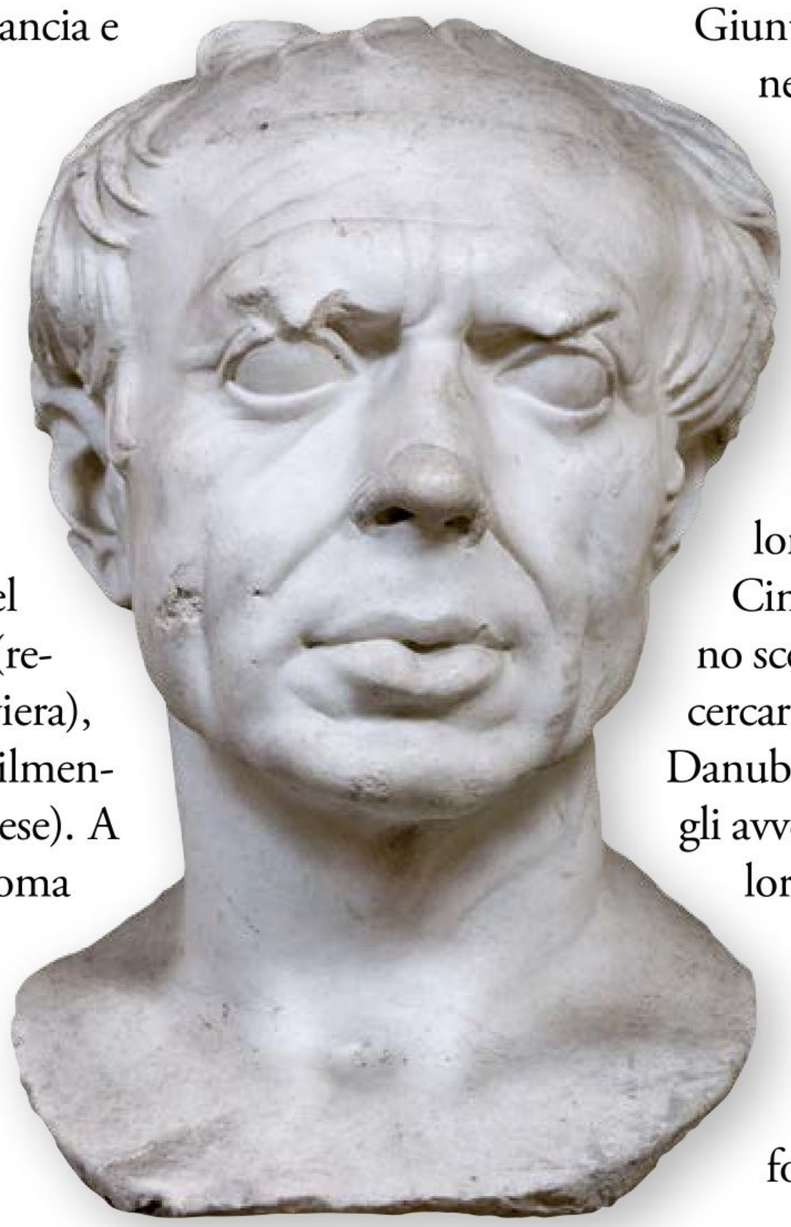
Sul finire del II secolo a.C. un nuovo pericolo si profilò all'orizzonte di Roma: quello dei Cimbri e dei Teutoni, due popoli di stirpe germanica (o celtica, secondo alcuni studiosi) che, abbandonata la loro patria d'origine, nello Jutland (attuale Danimarca), cercarono fortuna prima verso i Balcani, poi in Gallia. Infine, spingendosi verso l'Italia, ma incontrando il loro destino nel Sud della Francia e nella Pianura Padana, a nord del Po.

L'INIZIO DEL DRAMMA

La vicenda del conflitto che vide affrontarsi barbari e Romani, accendendo nell'Urbe un timor panico simile a quello portato dai Galli di Brenno o dai Cartaginesi di Annibale, si dipanò per più di dieci anni. E costò all'Urbe alcune cocenti sconfitte, come quella subita nel 113 a.C. a Noreia, la capitale del Norico (regione a cavallo fra Austria, Slovenia e Baviera), o quella del 105 a.C. ad Arausio (probabilmente l'attuale Orange, nella Provenza francese). A riportare la buona sorte dalla parte di Roma ci pensò Gaio Mario, ben coadiuvato dall'amico Silla, destinato in seguito a diventare il suo più acerrimo rivale.

Tra il 120 e il 115 a.C., Cimbri e Teutoni lasciarono in massa i loro territori e iniziarono una lunga migrazione verso sud, in cerca di terre migliori. Si muovevano "per sentito dire", in base a racconti quasi leggendari, e non avevano obiettivi precisi. Quella in movimento era un'enorme massa di persone (forse 300 mila) di cui facevano parte uomini, donne e bambini di ogni età. I guerrieri dovevano essere 50 mila o poco più.

IL TRIONFATORE
Sotto, un busto di Gaio Mario. Nella pagina a fronte, la *Battaglia dei Campi Raudii*, dipinta da Giambattista Tiepolo nel 1725-1729.



Giunta alle porta dei Balcani, quell'imponente flusso migratorio si trovò la strada bloccata dai Taurisci, una popolazione celtica che abitava le terre del Norico. Alleati di Roma, costoro ne chiesero il soccorso, e il console Gneo Papirio Carbone rispose intervenendo con il suo esercito. Era la primavera del 113 a.C. e Carbone dispose le truppe non lontane da Aquileia, sbarrando il passo a Cimbri e Teutoni. Costoro non intendevano scendere in guerra e si resero disponibili a cercare terre altrove, retrocedendo a nord del Danubio. Il console, però, voleva sbaragliare gli avversari e chiudere la questione. Concesse loro alcune guide dei Taurisci per attraversare le terre che non conoscevano, ma l'intenzione era quella di cogliere i Germani in un agguato e sgominarli. Il piano, forse a causa del terreno, forse perché i Cimbri si dimostrarono ›

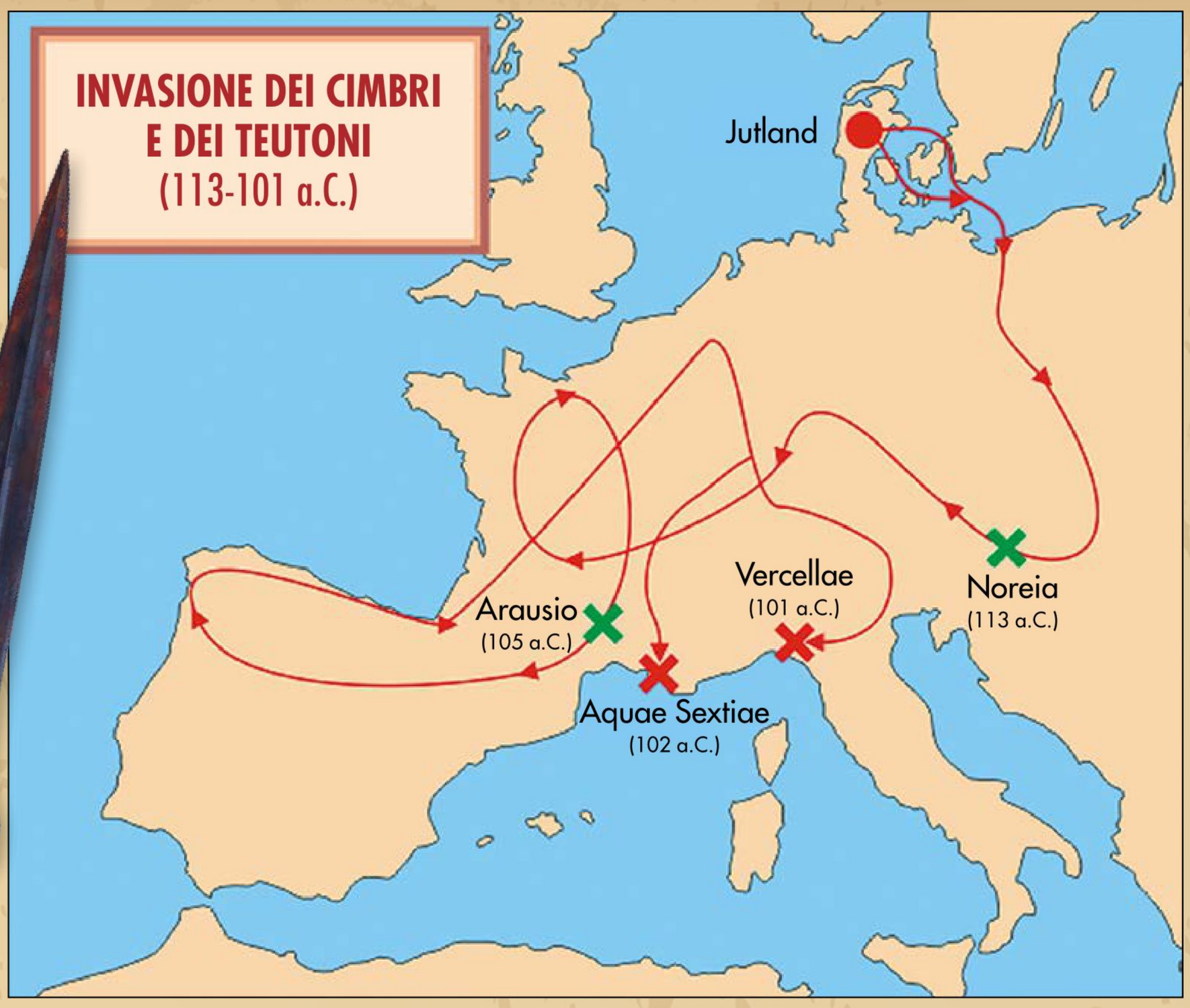
LA LUNGA STRADA

Nel tondo, Mario riceve gli ambasciatori dei Cimbri prima dello scontro. Sotto, spade dell'Età del bronzo ritrovate in Danimarca, terra d'origine di Cimbri e Teutoni, e il percorso seguito dai due popoli durante la discesa verso sud: le croci verdi indicano le principali vittorie contro i legionari di Roma, quelle rosse le sconfitte subite dai barbari.

meno ingenui del previsto, si risolse in un disastro. Nei pressi di Noreia, l'esercito di Carbone fu annientato e i Romani persero oltre 20 mila uomini (alcune migliaia si salvarono grazie allo scoppio di un violento temporale che fece abbandonare il campo ai contendenti). Come narra lo storico Appiano di Alessandria, lo stesso console «sarebbe forse morto insieme a tutto l'esercito, se non fossero scese su di loro l'oscurità e una tremenda tempesta mentre lo scontro era in corso. I Romani fuggirono a piccoli gruppi attraverso i boschi e riuscirono a radunarsi con difficoltà tre giorni dopo».

Anche Cimbri e Teutoni, guidati dal condottiero Boiorix, contarono però più di 30 mila caduti e ciò li convinse a dirigersi verso la Gallia. Lì, nel 109 a.C., le legioni guidate da Marco Giunio Silano subirono una nuova sconfitta, seguita, nel 107, da quella di Agen, dove il console Lucio Cassio Longino perse la vita e i Romani superstiti furono costretti a umiliarsi passando sotto il giogo.

Il 6 ottobre del 105 a.C. fu infine segnato dalla disfatta di Arausio. Quel giorno, ben 19 legioni, guidate dal console Gneo Mallio Massimo e dal proconsole per le Gallie Quinto Servilio Cepione, furono distrutte dai Germani, condotti da Boiorix e Teutobod (che comandava i Teutoni). Le perdite romane ammontarono a 100 mila uomini e la sconfitta fu così disastrosa che i Romani la ritennero dovuta all'intervento degli dei, adirati con



Cepione perché costui si sarebbe appropriato indebitamente dell'oro depositato in un tempio di Tolosa (il cosiddetto *Aurum Tolosanum*) e proveniente dal santuario di Delfi.

ARRIVA GAIO MARIO

I Romani non erano impreparati alle sconfitte, tuttavia quella di Arausio fu particolarmente cocente e preoccupante: non solo per l'entità (si trattava del più grosso esercito dell'Urbe mai sbaragliato fino ad allora), ma perché rianimava antichi spettri, come quello di Brenno e di Annibale. Nello stesso periodo, Gaio Mario, coadiuvato da Lucio Cornelio Silla, era uscito vincitore dalla guerra contro Giugurta, re di Numidia, nell'attuale Algeria: sembrava lui l'uomo più adatto a sostenere l'impeto dei nuovi probabili invasori e a metterli in fuga.

Per ragioni ignote, Cimbri e Teutoni, dopo essersi mossi e aver combattuto a lungo restando uniti, si divisero. A quanto pare, però, entrambi i gruppi avevano intenzione di spingersi in Italia, in particolare verso la Pianura Padana.

Passarono comunque alcuni anni, durante ›

IN TRIONFO
Sopra, Mario portato in trionfo dai suoi uomini dopo la vittoria sui Cimbri. Sotto, il calderone di Gundestrup, probabilmente simile a quelli usati dalle sacerdotesse dei Cimbri per i sacrifici.

LE CRUDELI SACERDOTESSE DEI CIMBRI

Nella sua *Geografia*, scritta nel I secolo d.C., lo storico romano Strabone fornisce una vivida descrizione di alcune cruente usanze religiose dei Cimbri.

«Le loro sacerdotesse sono anche veggenti. Hanno i capelli grigi e sono vestite di bianco, con mantelli di lino fissati da fermagli. Portano cinture di bronzo e girano a piedi scalzi. Con la spada in mano, conducono i prigionieri di guerra, coronati di ghirlande, presso un recipiente di ottone della capienza di una ventina di anfore; poi, piegandosi sopra il recipiente, tagliano la gola dei prigionieri e, dal sangue riversato nel vaso, traggono profezie. Altre aprono il corpo delle vittime e ne ispezionano le viscere, cercando segni di vittoria per il proprio popolo. Durante le battaglie, inoltre, battono insistentemente sulle pelli stese fra i vimini dei carri, producendo un orrendo frastuono».

LA MALEDIZIONE DELL'ORO DI TOLOSA

Nel III secolo a.C. una spedizione di genti celtiche raggiunse la Grecia e prese d'assedio il santuario di Delfi. Secondo una tradizione, fu il dio Apollo a salvare la situazione, aiutato da altre divinità. Altre leggende, tuttavia, riferiscono che i Celti si impossessarono in maniera sacrilega del tesoro custodito nel santuario e lo riportarono in patria, depositandolo in un luogo sacro nei pressi di Tolosa. Fu proprio lì che il proconsole romano Quinto Servilio Cepione lo ritrovò, dopo aver sedato una rivolta di popolazioni galliche.

Il tesoro, il cosiddetto *Aurum Tolosanum*, consisteva in 70 tonnellate d'oro e Cepione lo rinvenne sepolto in alcuni laghetti e stagni, che fece prosciugare (sotto, uno di essi). Poco tempo dopo il convoglio che doveva portare a Roma il prezioso carico fu assalito da una banda di predoni. Si disse che dietro l'azione ci fosse lo stesso Cepione, che in quel modo si sarebbe impadronito di parte dell'oro. Secondo la leggenda, l'essersi impossessato del tesoro sacrilegamente sottratto a Delfi avrebbe attirato sul proconsole una maledizione, che sarebbe costata ai Romani la disfatta di Arausio. Processato per malversazione, Cepione fu condannato prima a morte e poi all'esilio.

i quali i Romani ebbero tempo di riorganizzarsi in maniera adeguata. Già in precedenza Mario aveva provveduto a una radicale riforma dell'esercito, che permetteva l'arruolamento non più solo in base al censo (soltanto i cittadini romani possidenti potevano far parte delle legioni), ma anche su base volontaria. Ciò aveva aperto le porte delle legioni a una massa di nullatenenti che divennero, di fatto, soldati professionisti. Si trattò di un indiscutibile passo in avanti per l'efficienza delle truppe, ma la novità portò anche a un legame quasi esclusivo tra i soldati e i comandanti che li avevano arruolati. La cosa si rivelò particolarmente favorevole per Mario, *homo novus* (cioè discendente da una famiglia in cui nessuno aveva mai coperto magistrature) per cui i legionari stravedevano.

Eletto console cinque volte di seguito a partire dal 104 a.C., Mario si spostò prima in Gallia per affrontare i Teutoni, che sbaragliò nel 102 a.C. nella battaglia di Aquae Sextiae (l'attuale Aix-en-Provence). Gli uomini di Teutobod furono letteralmente sterminati: presi a tenaglia dagli avversari, furono inseguiti e uccisi a uno a uno. Su 200 mila individui (compresi donne, bambini e vecchi), circa 100 mila trovarono la morte e 90 mila furono ridotti in schiavitù. Quando i Romani irruppero nel campo nemico, molte donne, avendo capito che la loro sorte era segnata, preferirono uccidere i bambini e darsi la morte piuttosto che cadere prigioniere. Le legioni, che ebbero solo un migliaio di morti, si spartirono il bottino conquistato e Mario mise da parte le spoglie che intendeva usare per il trionfo. Anche il condottiero Teutobod fu catturato, per essere esibito in seguito per le vie dell'Urbe. I morti seminati per il campo di battaglia furono così tanti che la terra restò fertile per secoli e, a quanto si racconta, i contadini del luogo usavano le ossa ritrovate per tracciare i confini dei rispettivi terreni.

LO SCONTRO FINALE

L'anno successivo, il 30 luglio del 101 a.C., si svolse lo scontro decisivo. Il luogo della battaglia che oppose Romani e Cimbri, i cosiddetti Campi Raudii (cioè "campi rossi", per il particolare colore del terreno, dovuto alla presenza di minerale ferroso), viene tradizionalmente identificato con Vercelli (in una grande pianura alla confluenza fra il Po e il suo affluente Sesia), ma di recente si sono fatte strada altre ipotesi.

Plausibile appare quella della localizzazione del campo di battaglia nel Mantovano, dove molti toponimi sembrano ricordare luoghi e protagonisti dello scontro: Redondesco (anticamente Raudaldisco) e Raudio, che richiamano i Campii Raudii; Cimbriolo, che riorda i Cimbri; Cartellucchio, cioè Castrum Lucius, che si riallaccerebbe a Lucio Silla. Non solo: nella zona è stato ritrovato un gran numero di proiettili da fionda, arma usata dai soldati ispanici di Mario. Tuttavia, anche la zona tradizionalmente riconosciuta come luogo dello scontro è stata teatro di ritrovamenti archeologici di rilievo, cosa che parrebbe far pendere da quella parte l'ago della bilancia.

Di certo la battaglia avvenne a nord del Po, in un luogo imprecisato fra Lombardia e Piemonte. Così come certo fu l'esito dello scontro. Forte di 50 mila uomini e assistito da Silla e da Quinto Lutazio Catulo, Mario si portò al cospetto del nemico, guidato da ben quattro condottieri: Boiorix, Lugius, Claodicus e Caesorix. Come scrive lo storico Theodor Mommsen, «i Cimbri erano ansiosi di battersi e inviarono una delegazione al campo romano per concordare tempo e luogo. Mario li accontentò, e propose il giorno e la piana di Raudii, un vasto luogo pianeggiante, che avrebbe reso più agevoli le manovre della cavalleria romana, superiore a quella germanica». Durante le trattative, costui mostrò agli avversari alcuni dei Teutoni prigionieri, prospettando per loro una sorte analoga, ma questi non si lasciarono intimorire.

Il giorno stabilito, come scrive Plutarco nella *Vita di Mario*, «i due eserciti si misero l'uno di fronte all'altro. Catulo aveva 20.300 soldati e Mario 32 mila, che si dislocarono alle due ali, lasciando Catulo al centro […] La fanteria dei Cimbri si dispose in un quadrato di trenta stadi per ogni lato». Una massa enorme, se si considera che 30 stadi corrispondono a oltre 5 km, resa ancor più spaventosa dal fatto che «avevano elmi a foggia di strane maschere, che rappresentavano teste di belve con le fauci spalancate, adorni di cimieri molto alti, che li facevano apparire ancora più maestosi». Tuttavia, Mario aveva scelto il campo in modo tale che i nemici avessero il sole negli occhi, mentre un leggero vento sollevava nella loro direzione un fastidioso polverone. Inoltre, le prime file della fanteria cimbrica si erano legate fra loro con catene, per non sbandarsi, e questo ne impediva una manovra efficace.

La prima fase dello scontro avvenne al centro dello schieramento, poi sia Mario che Silla, dalle due ali, strinsero gli avversari, a cui sfavore giocava anche il clima della pianura. Ricorda Plutarco: «Costoro, abituati a sopportare bene il freddo […] non resistevano al caldo: grondavano sudore e sbuffavano, riparandosi gli occhi con gli scudi». Sbandati, i Cimbri cercarono la fuga, ma vennero trucidati senza pietà. Quando i Romani irruppero nel loro campo, formato dai carri su cui viaggiavano con le famiglie, assistettero a uno spettacolo imprevisto: «Le donne erano sui carri, vestite di bruno, e uccidevano tutti coloro che cercavano scampo, assalendo mariti, fratelli e padri, e strangolando i figli con le proprie mani, gettandoli poi sotto le ruote dei carri o le zampe delle bestie, e dandosi quindi la morte».

Nonostante la strage, i pigionieri furono 60 mila e i morti il doppio. Boiorix e Lugius rimasero uccisi, Claodicus e Caesorix vennero catturati. Così come i Teutoni, anche i Cimbri erano scomparsi. Circa due secoli dopo, Tacito li citerà nella sua opera *De origine et situ Germanorum* (comunemente nota come *Germania*), parlandone in questo modo: «I Cimbri, popolo piccolo ora, ma grande per gloria». ■

LA GLORIA

In questo quadro del Tiepolo, Mario celebra il trionfo su Teutoni e Cimbri sfilando per le vie di Roma: il suo bottino, oltre ai tesori dei nemici sconfitti, vanta anche alcuni capi, catturati e deportati come prede.

© Quality Games 2020

TERRA MAGICA
Una delle immagini che illustrano *Lex Arcana* e mostrano il mondo di magia e sortilegio in cui si muovono i protagonisti del gioco.

LEX ARCANA
L'IMPERO IN GIOCO

In un cosmo romano parallelo, dove la stregonieria ha preso il sopravvento, gli agenti di una coorte speciale e segreta operano per sconfiggere le "attività magiche non autorizzate". È il mondo del gioco "Lex Arcana"

di Enza Fontana

L'antica Roma, per il suo misto di leggenda, grandiosità ed eroismo, ha sempre incontrato i gusti del grande pubblico. Oggi è diventata di moda anche nel mondo dei giochi, compresi quelli di ruolo. Per chi non fosse appassionato all'argomento e non sapesse di che cosa stiamo parlando, diciamo in breve che la caratteristica dei giochi di ruolo è quella di basarsi sull'invenzione di vicende che si svolgono in un ambiente ben determinato, storico o di fantasia. Ciascun giocatore impersona uno dei personaggi previsti, narrandone o recitandone le azioni. Il gioco è inoltre guidato da un "master", che si incarica di studiare e descrivere ai compagni la cornice narrativa, il carattere dei personaggi e le conseguenze delle loro scelte.

NEI MISTERI DEL TEMPO

Lex arcana, creato da Leo Colovini, Dario De Toffoli, Marco Maggi e Francesco Nepitelli, è un autentico classico fra i giochi di ruolo italiani. Uscito per la prima volta nel 1993, è stato ripubblicato nel maggio 2020 da Quality Games in una versione completamente rivista e ampliata. La nuova edizione (distribuita in Italia da Need Games) ha visto la luce grazie a Kickstarter, la piattaforma di crowdfunding su cui il progetto è stato proposto per ottenerne il finanzia- ›

© Quality Games 2020

CURA MANIACALE
Alessandria d'Egitto (uno dei luoghi del gioco), mappata in ogni dettaglio da Francesco Mattioli.

mento. Il successo dell'iniziativa è andato ben al di là delle più ottimistiche previsioni: si partiva da una richiesta di 20 mila euro e ne sono stati raccolti oltre 150 mila.

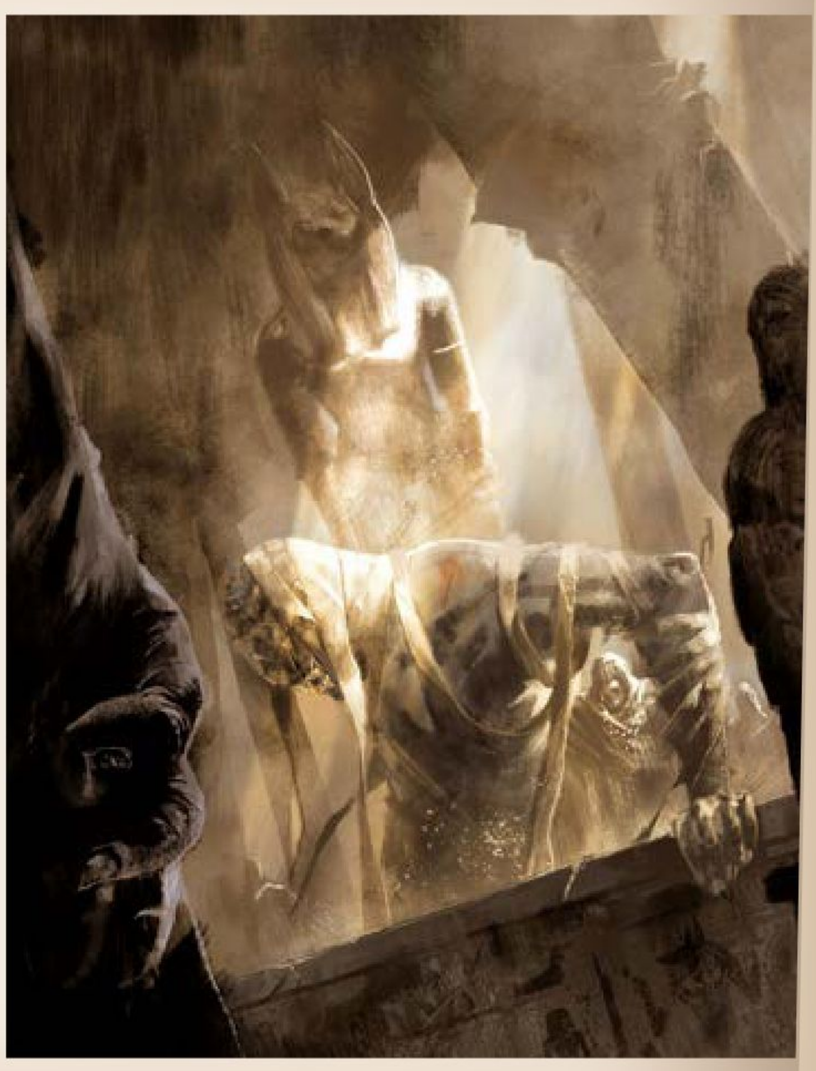
La cornice narrativa di *Lex Arcana* è un Impero Romano ucronico, la cui vicenda, cioè, si muove su un piano temporale diverso rispetto a quello della storia conosciuta. Non è caduto nel 476 d.C., ma ha invece dato vita a un mondo alternativo, dove la magia e i mostri esistono davvero e in cui la storia si confonde con la mitologia.

Nella finzione, i giocatori sono membri della *Cohors Auxiliaria Arcana,* un'orga-

MOSTRI E DEMONI DALL'ANTICHITÀ

Rispetto alla maggior parte dei giochi di ruolo, la novità di *Lex Arcana* è che i mostri e i fenomeni magici con cui i personaggi si confrontano appartengono al sistema di credenze romano. La magia è quella degli àuguri, degli aruspici e dell'evocazione delle folgori, creduta vera dai Romani e da altri popoli dell'Impero. Le creature mostruose sono quelle che affollavano l'immaginario del mondo antico: sirene, gorgoni, centauri, basilischi, manticore, chimere, idre, tritoni, arpie, grifoni, ecc. Lo stesso discorso vale per i demoni, rappresentati dalle empuse, dagli incubi, dalle succubi e dalle lamie.

Molte di queste figure fantastiche erano nate altrove, tra le nebbie celtiche o sotto il sole della Grecia; lungo le coste del Mar Rosso o in Mesopotamia; in Tessaglia o nella Colchide. Lontano dall'Urbe, quindi, dove giunsero man mano che Roma conquistava popoli e terre. È significativo che i Romani più antichi non conoscessero la parola *magus*, entrata nel vocabolario latino soltanto nel I secolo a.C.



© Quality Games 2020

SUPERSTIZIOSI QUESTI ROMANI...

Anche se appartenevano a una cultura razionale, i Romani erano molto superstiziosi. Ritenevano un pessimo presagio rovesciare l'olio o il vino; non nominavano i fulmini, perché li consideravano di cattivo augurio; ogni mese nel loro calendario c'erano giorni considerati nefasti, durante i quali si astenevano dal concludere affari. Non sorprende, quindi, che tra di loro la magia abbia preso sempre più piede.

I maghi del mondo romano preparavano filtri e pozioni per propiziare amori e matrimoni, nascite e fertilità; inoltre, fornivano amuleti e talismani di ogni tipo per tenere lontana la malasorte. Tuttavia, anche se la magia era diffusa, le arti occulte non erano ben viste: chi praticava riti malefici poteva perfino essere condannato a morte. Plinio il Vecchio definì la magia «scienza temibile e perversa» e la *Cohors Auxiliaria Arcana* è dello stesso parere...

© Quality Games 2020

nizzazione segreta incaricata di individuare i fenomeni occulti e inspiegabili e, possibilmente, di bloccare le attività magiche non autorizzate. Il manuale base del gioco, di ben 300 pagine, include alcune avventure già pronte per iniziare a giocare; ma una volta impratichiti, i narratori potranno inventarsene altre. In più, il supplemento *Misteri dell'Impero 1* raccoglie dieci vicende che si svolgono in vari luoghi e tempi dell'Impero, compresa Pompei all'epoca dell'eruzione vulcanica.

ESTREMO REALISMO

È importante precisare che non staremmo parlando di questo gioco di ruolo se il suo realismo non fosse a dir poco sbalorditivo. Redatta dall'archeologa Francesca Garello (collaboratrice di "Civiltà romana"), l'*Encyclopaedia arcana* aiuta a inquadrare il mondo narrativo del gioco, garantendo al tempo stesso la coerenza e l'attendibilità storica dell'ambientazione. Illustra e descrive, infatti, l'organizzazione politica e militare, il sistema monetario e il commercio, le strade, l'agricoltura, la società e la religione dell'epoca, collocando il gioco in una Roma assolutamente realistica, per quanto fantastica, che le mappe e i dettagliati disegni di Francesco Mattioli rendono ancor più concreta.

Inoltre, una serie di supplementi coprirà le province dell'Impero, fornendo una minuziosa descrizione non soltanto dei luoghi, ma anche dei miti e delle creature magiche a essi collegati. Il primo supplemento disponibile è dedicato alla provincia dell'Egitto che, come nella divisione politica dell'epoca, include l'isola di Creta.

Dal successo planetario di *Dungeons & Dragons* (1974) in poi, i giochi di ruolo hanno avuto, in genere, ambientazioni fantastiche. Il pregio di *Lex Arcana* è che, pur essendo nato per divertire, possiede anche una forte valenza didattica, facendoci immergere in atmosfere storicamente e culturalmente dettagliate. ■

© Quality Games 2020

GIGANTI ED EROI

Al centro, un ciclope, nemico degli uomini, che uccide con la forza delle sue mani per poi divorarli. È una delle inquietanti creature che popolano e animano il gioco, assieme a lamie, giganti, succubi, versipelle e molte altre ancora: contro di esse si battono gli eroici rappresentanti della *Cohors Auxiliaria Arcana*.

I FAST FOOD DELL'URBE

Il cibo da strada non è un'invenzione moderna. Se nelle campagne era probabile che la gente mangiasse a casa propria, in città ci si cibava al volo, in locali non proprio raffinati e spesso malfamati

di Elena Guidi

Già prima dell'epoca imperiale erano pochi gli abitanti dell'Urbe, ormai diventata metropoli, che cucinassero i propri pasti in casa. Anzi, in casa non mangiavano nemmeno: i minuscoli appartamenti delle *insulae* (gli affollati grattacieli dell'antichità) erano spesso bui e malsani, e servivano quasi esclusivamente da dormitorio. La vita si svolgeva fuori.

CIBO DA STRADA

Si preferiva mangiare velocemente, in strada, cibi già pronti, sia caldi che freddi. E bere in locali piccoli e angusti, ma che d'inverno offrivano il piacere del tepore e, in tutte le stagioni, della compagnia. Certo, non erano i patrizi a frequentare questi fast food dell'antichità, bensì i lavoratori di basso ceto, gli schiavi, i liberti o gli stranieri. Si trattava di locali semiaperti, affacciati sulla strada e dotati di poche comodità, che i Romani chiamavano *tabernae*, *popinae* o *cauponae*. Vi si compravano, per consumarle sul posto, bevande fresche e vino caldo, olive, pesci in salamoia o polpo in umido, carne arrosto, stufati, uccelli allo spiedo, frutta e formaggio. Qualcuno, invece, approfittava dei fuochi sempre accesi per far riscaldare le poche vivande che aveva portato con sé e non poteva cuocere a casa.

Le *tabernae*, o meglio le *tabernae vinariae* (perché all'inizio *taberna* era un termine generico, che indicava la bottega di un qualsiasi artigiano), in genere avevano un bancone di pietra rivolto verso la strada, nel quale erano incastrati i contenitori per cibo e vini. Altri contenitori erano messi in mostra sulla via, per la gente che passava. Accanto al banco vi era un fornello con una pentola sempre piena di acqua calda. Nel retro, la cucina e qualche piccola saletta per le consumazioni, dove talvolta si giocava anche d'azzardo.

DALLA POPINA IN GIÙ

La *popina* deriva il suo nome dalla lingua osco-umbra ed era un equivalente del latino *coquina*, derivato a sua volta da *coquere*, cioè "cucinare": un luogo di ristoro in cui si servivano bevande e cibi caldi, frequentata soprattutto all'ora del *prandium*, il pasto di mezzogiorno. Era un locale di piccole dimensioni, aperto anch'esso verso la strada pubblica, con un bancone in cui erano incassati recipienti di terracotta, i *dolia,* dentro i quali venivano messe in mostra e conservate le vivande. In alcune *popinae* era possibile consumare i pasti seduti. A differenza della *taberna*, il vino non veniva servito da solo, ma per accompagnare il pasto. Caratteristica della *popina* era anche quella di offrire prevalentemente pietanze calde.

Più rozzo e a buon mercato della *popina* era il *gurgustium*, traducibile con "tugurio", ossia bettola; la *caupona*, invece, era una sorta di *popina* di campagna, che offriva anche alloggio ai viaggiatori.

Numerosi erano anche i venditori ambulanti, chiamati *lixae*, i quali vendevano pane, frittelle, salsicce e carni fredde, mettendo in mostra le loro cibarie su bancarelle smontabili, piazzate a bordo strada e protette dalla pioggia e dal sole con una tenda, come i moderni banchi del mercato. ■

TAVOLA CALDA
Sopra, una *popina* di Pompei, con i caratteristici banconi di pietra in cui erano inseriti i recipienti per le vivande. Al centro, rilievo raffigurante il banco di un venditore ambulante di cibi da strada. Nella pagina a fronte, una *taberna vibaria,* più grande e spaziosa della *popina*: l'affresco sulla parete di fondo è una sorta di catalogo della merce offerta.

ROMA CHE RIVIVE

Roma World è il nuovissimo parco a tema di Cinecittà dove si vive come duemila anni fa, provando le stesse sensazioni di un gladiatore, una matrona, un legionario o un imperatore

di Stefano Bandera

BOTTE DA CINEMA
Sopra, due "gladiatori" si battono nell'arena (sotto). Nella pagina a fronte, l'ingresso del nuovo parco a tema.

Chi non ha mai sognato di trascorrere almeno un giorno da antico romano, negli stessi luoghi in cui avrebbe passeggiato, lavorato o si sarebbe divertito un concittadino di Cesare o di Augusto? Da oggi è possibile indossare la toga e diventare un cittadino dell'Urbe grazie al nuovo parco a tema Roma World. Un luogo che promette di riportare i suoi ospiti indietro nel tempo, regalando loro la possibilità di vivere una giornata immersi nell'atmosfera di duemila anni fa, in un villaggio-accampamento legionario ben ricostruito.

UN LUOGO D'AVVENTURA

Roma World è uno spazio all'aperto, una sorta di grande parco avventura, che si estende per 5 ettari nella campagna romana, tra prati e boschetti di sughere. Il portale dell'accampamento (il *castrum*) attende i visitatori proprio all'ingresso del parco. Superata la guardiola ci si addentra nel bosco, tra due file di alberi, fino a raggiungere il villaggio vero e proprio.

Nel parco, l'ospite può ritrovare il contatto con la natura, ma anche vestirsi, mangiare e dormire come gli antichi Romani, diventare gladiatore per un giorno, fare compere tra le bancarelle dell'antico mercato o stabilire un rapporto speciale con gli animali della fattoria, oltre ad ammirare il volo dell'aquila e di altri spettacolari rapaci. Infine, può addirittura scegliere di correre sulle bighe del colossal *Ben Hur*, o immergersi nel bosco e vivere un'esperienza unica, dove tutto ebbe inizio. ›

GUITTI E SENATORI
Sotto, due attori in scena in uno degli spettacoli notturni del parco e alcuni "senatori" all'ingresso del villaggio.

Al centro del parco sorge l'arena dei gladiatori, dove assistere a sfide armate o imparare le tecniche di combattimento maneggiando il gladio (oppure il *rudis*, fatto di legno, per l'addestramento), sempre guidati da istruttori professionisti. Ma si trova anche una realistica *taberna*, il ristorante dei Romani, dove ci si sfama secondo l'uso antico e si gustano

i sapori "di un tempo", tra carni, bevande e piatti d'epoca. Nell'accampamento dei legionari gli amanti dell'avventura e della vita all'aria aperta possono anche passare la notte, come in un campeggio di duemila anni fa. Perfino gli acquisti ci riportano indietro nei secoli, con il mercato a tema, dove scoprire gli oggetti e le tecniche artigianali di una volta.

Nel villaggio si passeggia circondati dai versi degli animali della fattoria: capre, pecore e mucche, suini, chiassose oche (forse discendenti di quelle del Campidoglio, che diedero l'allarme quando i Galli di Brenno cercarono di conquistare il cuore di Roma), papere, galline, conigli, asinelli e cavalli: tutte specie già presenti nell'antico Lazio. Si possono nutrire gli animali e imparare come ci si prendeva cura di loro già ai tempi di Romolo.

UN PARCO PER I BAMBINI

Nell'arena dei rapaci è possibile non solo assistere agli spettacoli, ma anche interagire con i volatili presenti: si passa dall'ammirare il volo dell'aquila agli attacchi dei falchi sulla preda, dall'ipnotico sguardo del gufo alla singolarità del barbagianni, con il suo tipico volto bianco e piatto. Per gli ospiti è inoltre possibile provare l'esperienza del *wild walk*, facendo volare i rapaci tenendoli al braccio.

A Roma World, naturalmente, i veri protagonisti sono i bambini: oltre alle passeggiate

su pony e cavalli, ad attenderli ci sono il tiro con l'arco, i percorsi avventura nel boschetto delle sughere, o gli antichissimi (e spesso sconosciuti) giochi all'aria aperta, organizzati dagli animatori del villaggio.

Gli amanti della natura, invece, hanno la possibilità di avventurarsi lungo il sentiero del bosco, magari accompagnati da una guida, per il tour botanico alla scoperta della biodiversità di questo scorcio di campagna romana.

Gli appassionati di cinema, infine, possono visitare lo spettacolare set del film *Ben Hur*. Sia nel kolossal del 1959 (diretto da William Wyler e premiato con ben 11 Oscar) che nella versione remake del 2016 (opera del regista Timur Bekmambetov) il cuore dello spettacolo è la corsa delle bighe, una delle scene più leggendarie della storia del cinema. Così, partendo dal villaggio, si viene accompagnati a visitare il set, per poi montare sulla biga e provare l'emozione della corsa nell'arena di sabbia, che ricrea l'ambientazione del Circo di Massenzio.

IL FUTURO NASCE DAL PASSATO

Come dice Stefano Cigarini, amministratore delegato di Cinecittà World Spa (la società che ha realizzato il parco), «Roma World è il primo progetto turistico realizzato in Italia dopo la crisi dovuta all'emergenza sanitaria. Segno di una città e di una nazione che ripartono dalla loro storia».

INFO

Roma World
Il parco è aperto **tutti i giorni dalle 15 alle 10 del mattino successivo** ed è raggiungibile da Roma con la navetta di Cinecittà World, che parte dalla stazione della Metro B Eur-Palasport. Ulteriori dettagli e informazioni sono disponibili sul sito **www.romaworld.com**.

Nel villaggio di Roma World tutto è condiviso e conviviale, e gli ospiti possono scegliere tra diverse modalità di accesso: il semplice biglietto *Ingresso*, a 15 euro, che include tutte le attività e gli spettacoli; il biglietto *Ingresso + Cibo antica Roma*, a 29 euro, che oltre al parco include l'accesso alle specialità culinarie in modalità *all you can eat* (consentendo agli ospiti di mangiare liberamente tutte le vivande disponibili nel villaggio, sia di giorno che durante la cena che si svolge al campo, dopo il tramonto); infine, per chi vuole vivere l'esperienza fino in fondo, Roma World offre la possibilità di pernottare nell'accampamento: il *Pacchetto Legionario,* al costo di 49 euro, include infatti una notte in tenda, da 2 o 4 persone, oltre alla possibilità di usufruire del vitto in modalità *all you can eat* e alla colazione servita la mattina seguente. Il pacchetto *Legionario Base*, per campeggiatori fai-da-te, consente invece di dormire nel villaggio portandosi da casa la propria tenda o il proprio sacco a pelo. ■

AL MERCATO
Sopra, il mercato ricostruito di Roma World, dove acquistare articoli prodotti con le tecniche artigianali dell'epoca. Al centro, una biga, a bordo della quale gli ospiti possono vivere l'emozione di una corsa nel circo.

ORRIBILE VISIONE
Il rimorso di Cesare alla vista della testa di Pompeo, in un dipinto di Louis-Jean-François Lagrenée, datato 1767.

L'EPOPEA DELLA GUERRA CIVILE

Poema della guerra civile combattuta fra Cesare e Pompeo, la *Farsaglia* è una straordinaria meditazione sul destino dell'uomo, segnato dalla paura, dal dolore e dall'ineluttabilità della morte

di Stefano Bandera

Battaglie di un passato mitico e remoto, eroi senza paura, storie di dei e uomini che si mescolano per dare vita a vicende esemplari e simboliche: di questo, solitamente, si nutre l'epica, che nella letteratura latina produsse il capolavoro dell'*Eneide*.

Altro argomento, ben più crudo e drammatico, anche perché legato alla memoria recente dell'Impero, decise invece di toccare il poeta Lucano quando scrisse la *Farsaglia*. Un poema dedicato alla guerra civile tra Cesare e Pompeo, che sconvolse la società di Roma e segnò a lungo il destino dell'Urbe, per molto tempo travolta dai conflitti intestini. Non da ultimo quello che avrebbe portato all'ascesa di Ottaviano al trono imperiale.

IL VINTO
La testa di Pompeo Magno, rivale di Cesare, in una copia in gesso conservata a Copenaghen.

LO SPAGNOLO DI ROMA

Originario di Cordova, in Iberia, dove nacque il 3 novembre del 39 d.C., Marco Anneo Lucano si trasferì a Roma con la famiglia quando aveva solo un anno. Suo zio era il filosofo Seneca (4 a.C.-65 d.C.), celebre anche per essere stato tutore e consigliere di Nerone dopo essere sfuggito a una condanna a morte comminata contro di lui da Caligola.

Nella capitale, Lucano fu allievo del filosofo stoico Lucio Anneo Cornuto, appartenente alla sua stessa *gens*, e strinse amicizia con il poeta Aulo Persio Flacco, conosciuto per le sue pungenti satire. Entrato presto nella cerchia dei preferiti di Nerone (anche grazie alla stima che l'imperatore nutriva per Seneca), Lucano ascese alla prima magistratura, divenendo questore, attorno ai vent'anni. Probabilmente fu proprio nel periodo in cui godeva del favore imperiale che compose e pubblicò i primi libri del suo poema. Tra lui e il sovrano, tuttavia, nacquero poi contrasti insanabili, dovuti forse a ragioni letterarie e poetiche: stando a Tacito, Nerone sarebbe stato invidioso del talento di Lucano e gli avrebbe impedito non solo di esibirsi, ma addirittura di praticare qualunque attività pubblica.

Che il poeta fosse in qualche modo coinvolto nella cosiddetta "congiura di Pisone", ordita nel 65 per eliminare l'imperatore, non è sicuro, ma è certo che ›

LA BATTAGLIA
Sopra, lo scontro armato di Farsalo, episodio centrale del poema (che da essa prende il titolo), in un dipinto quattrocentesco del fiorentino Apollonio di Giovanni.

(forse a causa del ruolo svolto dallo zio) fu coinvolto nella terribile vendetta scatenata da Nerone, che eliminò senza esitazione tutti i suoi oppositori. A soli 25 anni, Lucano fu invitato a togliersi la vita, cosa che fece il 30 aprile del 65, dopo aver scritto una lettera di addio indirizzata al padre e non prima di aver consumato un lauto pasto. Ad aprirgli le vene fu il suo medico personale.

UN'OPERA DALLA FAMA SECOLARE

Il giovane poeta lasciava dietro di sé un'opera immortale, benché incompleta; forse a darle gli ultimi ritocchi fu la moglie, Polla Argentaria. La *Farsaglia* fu ammirata durante tutto il Medioevo, tanto che Dante fece di Lucano uno dei suoi maestri latini, assieme a Virgilio, Ovidio e Orazio.

Chiamata anche *Bellum civile*, l'opera racconta in dieci libri (avrebbero dovuto essere dodici) il conflitto che oppose pompeiani e cesariani. Come scrive Lucano, «una guerra atroce, con il delitto divenuto legalità, un popolo potente rivolto contro le sue stesse viscere […] contrapposti eserciti appartenenti allo stesso sangue e […] le aquile contro le aquile». Se l'*Eneide* celebra il glorioso futuro di Roma, la *Farsaglia* ne racconta il sanguinoso passato prossimo. Tratto da fonti storiche, il poema trasforma le vicende in chiave poetica

LA STRAGE DI FARSALO NEI VERSI DI LUCANO

«Non soltanto i lupi della Bistonia vennero al ferale pasto della guerra, e non soltanto i leoni, attratti dall'odore ripugnante della strage cruenta: ecco che anche gli orsi abbandonarono i loro nascondigli, i rivoltanti cani le loro tane nascoste, e tutte le bestie dotate di olfatto fino percepirono l'aria corrotta dal lezzo dei cadaveri.

«Il cielo non fu mai coperto da un numero tale di avvoltoi e ogni albero, insozzato di sangue dai volatili, grondò di umore rosso: più di una volta sui volti dei vincitori o sulle loro empie insegne colò dall'alto del cielo sangue misto a putredine; e gli avvoltoi lasciarono cadere, dagli artigli ormai esausti, brandelli umani. Così, non tutti i corpi si ridussero a scheletri né scomparvero divorati a morsi dalle fiere […] il sole, la pioggia e lo scorrere dei giorni ne disfecero i resti.»

Tratto da, Lucano, *Farsaglia*, libro VII

• PAROLE DI ROMA •

Bellum

Bellum è il termine che definisce la guerra. La parola latina ha dato origine in italiano ad aggettivi come "bellico" o "bellicoso", mentre il sostantivo "guerra" è derivato dal germanico *werra*.

In origine il termine indicava probabilmente il confronto fra due guerrieri ed è un'alterazione di *dvellum*, trasformatosi poi in *dbellum* (come *duis*, diventato *bis*) e infine in *bellum*.

e ci trasmette la fede repubblicana di Lucano. Il giovane letterato parteggia per Pompeo, sebbene sappia che la sorte del nemico di Cesare è segnata fin dall'inizio. Il testo è punteggiato di episodi crudeli e macabri, come la rianimazione del cadavere di un legionario da parte di una fattucchiera, che chiede al morto quale sarà l'esito della battaglia di Farsalo; o come lo scempio che le bestie selvagge fanno dei corpi degli sconfitti, abbandonati sul campo di battaglia dopo che Cesare ha rifiutato di dar loro sepoltura. Il poema è una sorta di contro-*Eneide*: un inno al disincanto e alla consapevolezza che la vita è segnata da morte e sofferenza.

PAGINE CUPE

Anche la descrizione dei luoghi in cui si svolgono le vicende che vedono contrapposti i due contendenti contribuisce a rendere cupo il poema. Durante la traversata del deserto africano, affrontata dai superstiti dell'esercito pompeiano, sono i terribili serpenti delle sabbie (i cui morsi provocano una morte atroce) a dominare la scena. Nel libro III, invece, spicca la descrizione tenebrosa di un santuario celtico, ricavato nel cuore di una foresta: un luogo talmente spaventoso che nemmeno gli uccelli osano sorvolarlo. «La stessa muffa e il pallore del legno putrescente provocavano terrore negli uomini sbigottiti» aggiunge Lucano; e «lo spavento è ingigantito dal fatto di non conoscere le divinità di cui si deve aver timore».

Del resto, gli dei non compaiono mai nelle sue pagine, neppure per consolare gli umani. Se l'*Eneide* è il poema della speranza, la *Farsaglia* è quello della disperazione e, soprattutto, della disillusione. Come ogni stoico, Lucano sa che affidarsi ai numi è inutile, se non insensato: gli uomini sono autori del proprio destino, un fato intessuto di sudore, sangue e dolore, che conduce alla morte esseri nient'affatto innocenti, bensì capaci di qualunque crudeltà. Lo dimostrano le maghe tessaliche, che «riescono a ottenere tutto, solo perché ignorano il rispetto per dei e uomini».

Alla fine, quando «dopo una guerra piena di delitti» Cesare si trova davanti al cadavere di Pompeo, finge commozione; ma, commenta Lucano: «Qualsiasi sollecitazione abbia provocato le tue lacrime, essa era ben lontana da una pietà genuina». La conclusione del dramma è una farsa e, com'è giusto, il vincitore «non trovò nessuno che piangesse con lui, e la folla non prestò fede ai suoi lamenti». ■

IL CORDOVANO

Al centro, busto commemorativo di Lucano in una piazza di Cordova. La *Farsaglia* è la sua unica opera giunta fino a noi, ma ci sono arrivate notizie di altri componimenti andati perduti: i *Saturnalia*, le *Silvae*, l'*Orpheus* e una tragedia dedicata al mito di Medea.

CINCINNATO IL VIRTUOSO

Figlio della vecchia aristocrazia e custode dei valori dei padri a costo di sacrificare se stesso, Cincinnato divenne una figura quasi leggendaria, uno dei simboli immortali dello spirito della Roma più arcaica

di Stefano Bandera

L'uomo retto e incorruttibile, che si staglia come uno dei personaggi più cristallini nell'intera epopea dell'Urbe, fa il suo ingresso nella Storia in età avanzata e quasi da comprimario. È il padre di Cesone Quinzio, un giovane aristocratico impegnato a contrastare l'approvazione della *Lex Terentilia*. Il testo (che non sarebbe mai stato ratificato) proponeva la costituzione di un comitato di cinque cittadini responsabili di scrivere le norme che avrebbero dovuto regolare il potere dei consoli. È il 461 a.C. quando Cincinnato spunta nelle cronache romane, per difendere il figlio in tribunale dopo che costui è stato accusato di aver procurato la morte del fratello di un tribuno della plebe (accusa che in seguito si rivelerà falsa). Cesone, processato a piede libero, alla fine sceglierà l'esilio volontario per sottrarsi al giudizio. Il padre si vede costretto a pagare la cauzione posta sulla sua testa e, per onorarla, vende tutti i propri beni. Salvati solo i quattro iugeri di terra inalienabile appartenenti alla famiglia (i cosiddetti *prata Quinctia*), si riduce, come scrive Tito Livio nella *Storia di Roma*, «a vivere come un esiliato in un tugurio fuori mano».

CONSOLE IN TEMPI BUI

Appartenente alla *gens* Quinctia, originaria di Alba Longa e cooptata a Roma all'epoca di Tullo Ostilio (re dal 673 al 641 a.C.), Lucio Quinzio Cincinnato (*cognomen* che significa "riccioluto") è fratello del più volte console Tito Quinzio Capitolino Barbato. Nato attorno al 520 a.C., ha già quasi sessant'anni quando si svolgono le vicende che vedono coinvolto il figlio.

Sono tempi irrequieti per Roma: alle lotte intestine tra plebei e patrizi si aggiungono quelle con i popoli vicini, che premono alle porte dell'Urbe. Come scrive Joseph Vogt nella sua opera *La repubblica romana*, il contrasto tra plebe e patriziato era ancora più pericoloso, perché «la guerra richiedeva la partecipazione di tutti gli strati della popolazione, ma il servizio militare imponeva il conferimento di diritti politici al ceto inferiore», e ciò risultava quasi intollerabile per i patrizi.

È in questo clima incandescente che, subito dopo la fuga di Cesone, scoppia una rivolta: un gruppo di esuli e schiavi, guidati da Appio Erdonio, si impossessa del Campidoglio e minaccia la città. I rappresentanti di patrizi e plebei immaginano di dar luogo a un'azione congiunta, ma poi fra i tribuni della plebe si fa strada l'idea del complotto: sono i patrizi ad aver orchestrato una finta rivolta, una farsa per impedire la discussione e l'approvazione della *Lex Terentilia*. Quest'ipotesi aleggia tra i plebei, i quali si rifiutano di prendere le armi al fianco dei patrizi. Solo quando dalla vicina città di Tuscolo giunge in aiuto un contingente guidato da Lucio Mamilio, i Romani si riscuotono e ritrovano coesione. Il console Publio Valerio Publicola sprona i concittadini a comportarsi virilmente, come i loro antenati, quindi li guida compatti al sommo del colle Capitolino, ›

LA NOMINA

Sopra, un disco metallico usato come corazza pettorale dai guerrieri del popolo degli Equi, avversari di Roma nei primi anni della Repubblica. Al centro, gli emissari del Senato comunicano a Cincinnato, in abiti da contadino, la sua nomina a dittatore.

STATUARIO
Sotto, una statua di Cincinnato conservata a Parigi.

dove sconfiggono i rivoltosi. Publio Valerio, tuttavia, rimane ucciso nell'assalto e si rende necessaria l'elezione di un console supplente.

La scelta cade su Cincinnato, che nel 460 a.C. ottiene il suo primo consolato. È uno strenuo difensore degli antichi costumi, un uomo che non esita a rinunciare a ciò che possiede per mantenere la parola data: un romano all'antica, capace di badare in modo egualmente tenace alla propria terra e alla propria patria. Come scrive Plinio nella *Storia naturale*, «a quel tempo i generali coltivavano i campi con le loro mani, e la terra godeva di un vomere coperto di alloro e di un aratore che aveva celebrato trionfi».

Nel ruolo di console, Cincinnato difende la parte senatoria, ma senza mai cedere ad azioni contrarie all'etica dei padri. I plebei, che temono il suo risentimento per via della sorte toccata al figlio, ne sono intimoriti, ma egli non medita alcuna rivalsa. Desidererebbe, invece, affrontare una nuova campagna militare contro i popoli rivali degli Equi e dei Volsci. Ai tribuni, che gli contestano la possibilità di richiamare una leva, Cincinnato risponde che non ne ha bisogno: quando Publio Valerio ha armato il popolo per riprendere il Campidoglio, tutti hanno giurato di non abbandonare le armi senza un suo ordine esplicito, che il console defunto non ha più potuto dare: di conseguenza, l'esercito può già considerarsi radunato. Volendo impedire la discussione della *Lex Terentilia* (avversata dalla classe senatoria, che non intende cedere privilegi), Cincinnato propone un compromesso: lui non andrà in guerra, i tribuni rinunceranno a portare la legge in discussione, e né i consoli né i tribuni attualmente in carica si ricandideranno per la propria magistratura. I tribuni accettano, ma poi, tradendo l'accordo, si fanno rieleggere. A quel punto il Senato vorrebbe rieleggere anche Cincinnato, ma egli si oppone, perché non intende violare la norma che impedisce ai consoli di essere rieletti per due mandati consecutivi. Abbandonata la carica, se ne torna al campicello.

LA VITTORIA DELLA VIRTÙ

L'occasione per ritornare alla ribalta arriva due anni dopo, quando Roma si trova in guerra contro Equi e Sabini. Il console Lucio Minucio Esquilino Augurino, che conduce le operazioni militari contro gli Equi, viene circondato nel suo accampamento presso il monte Algido, nei dintorni di Velletri; intanto l'altro console, Gaio Nautio Rutilo, è impegnato a lottare con i Sabini. La situazione è critica, al punto che il Senato invoca la nomina di un dittatore con pieni poteri, e ancora una volta fa il nome di Cincinnato.

Si svolge in questo frangente il celebre episodio che farà di lui l'incarnazione della virtù romana. Seguiamo le parole di Livio, che introduce così l'argomento: «Quanto segue merita l'attenzione di quanti, eccetto il denaro, disprezzano tutte le cose umane e credono che non ci sia spazio per i grandi onori e per le virtù se non dove vi sia profusione di ricchezze». Poi descrive il susseguirsi degli avvenimenti: «Cincinnato ara i quattro iugeri di sua proprietà ed è nudo. Gli viene chiesto di mettersi la toga e di ascoltare ciò che il Senato gli manda a dire […]. Ripulitosi, si fa avanti con la toga addosso. Gli inviati lo salutano dittatore, si congratulano con lui, lo invitano a tornare in città e gli illustrano l'allarmante situazione in cui versa l'esercito».

DIFENSORE DELLA TRADIZIONE

Cincinnato raggiunge Roma e ordina «a tutti coloro che sono in età militare di presentarsi al Campo Marzio con viveri per cinque giorni e dodici paletti a testa». Raggiunto a marce forzate il luogo della battaglia, il dittatore fa erigere una palizzata attorno agli Equi (a questo servono i paletti) che, presi a tenaglia fra la legione di Lucio Minucio Esquilino Augurino e quella di Cincinnato, hanno la peggio. Il dittatore rientra in città celebrando il trionfo. Sedici giorni dopo, esaurito il suo compito, l'uomo che Livio definisce «unica speranza rimasta al popolo romano» lascia la carica e torna a lavorare la terra.

Esce dalla vita politica, ma vi fa sporadicamente ritorno. Nel 450 a.C. contrasta le tendenze tiranniche del decemviro Appio Claudio e, cinque anni dopo, si oppone all'idea del Senato di un'azione violenta contro i tribuni della plebe: Cincinnato, rispettoso della tradizione, li considera intoccabili e sacri agli dei. Infine, ha più di settant'anni quando, nel 439 a.C., viene nominato ancora una volta dittatore per contrastare il tentativo del plebeo Spurio Melio di farsi eleggere re (secondo molti storici, la notizia, riferita da Livio, è però leggendaria). ■

CINCINNATI D'OLTREOCEANO

La virtù di Cincinnato ha dato nome perfino a una città statunitense: Cincinnati, in Ohio, fondata nel 1788 come Losantiville, vale a dire "città di fronte alla foce del fiume Licking", ma ribattezzata Cincinnati solamente due anni dopo.

La denominazione fu scelta dal governatore Arthur St. Clair, in onore della Society of the Cincinnati (Società dei Cincinnati), di cui egli era membro e che aveva avuto come primo presidente il generale George Washington. Il nome della società, fondata nel 1783 da ufficiali che avevano servito gli Stati Uniti durante la Rivoluzione americana, deriva appunto da quello del console romano. Lo scopo dell'associazione, che si ispirava alle virtù proverbialmente attribuite a Cincinnato, era quello di promuovere l'unità della nazione, perpetuare gli ideali per i quali si era combattuto e aiutare i soci che si trovassero in difficoltà.

EROE ALL'ANTICA
Al centro, il virtuoso Cincinnato riceve gli emissari del Senato, accompagnati dai fasci littori.

GLI ITINERARI ARCHEOLOGICI DI...

Turisti per CASO
SLOW TOUR

NEL SEGNO DI ADRIANO

Fatta costruire dall'imperatore come sua dimora privata, Villa Adriana era uno dei luoghi che, per vastità e maestosità, meglio rappresentavano un potere che si estendeva su mezzo mondo

di Stefano Bandera

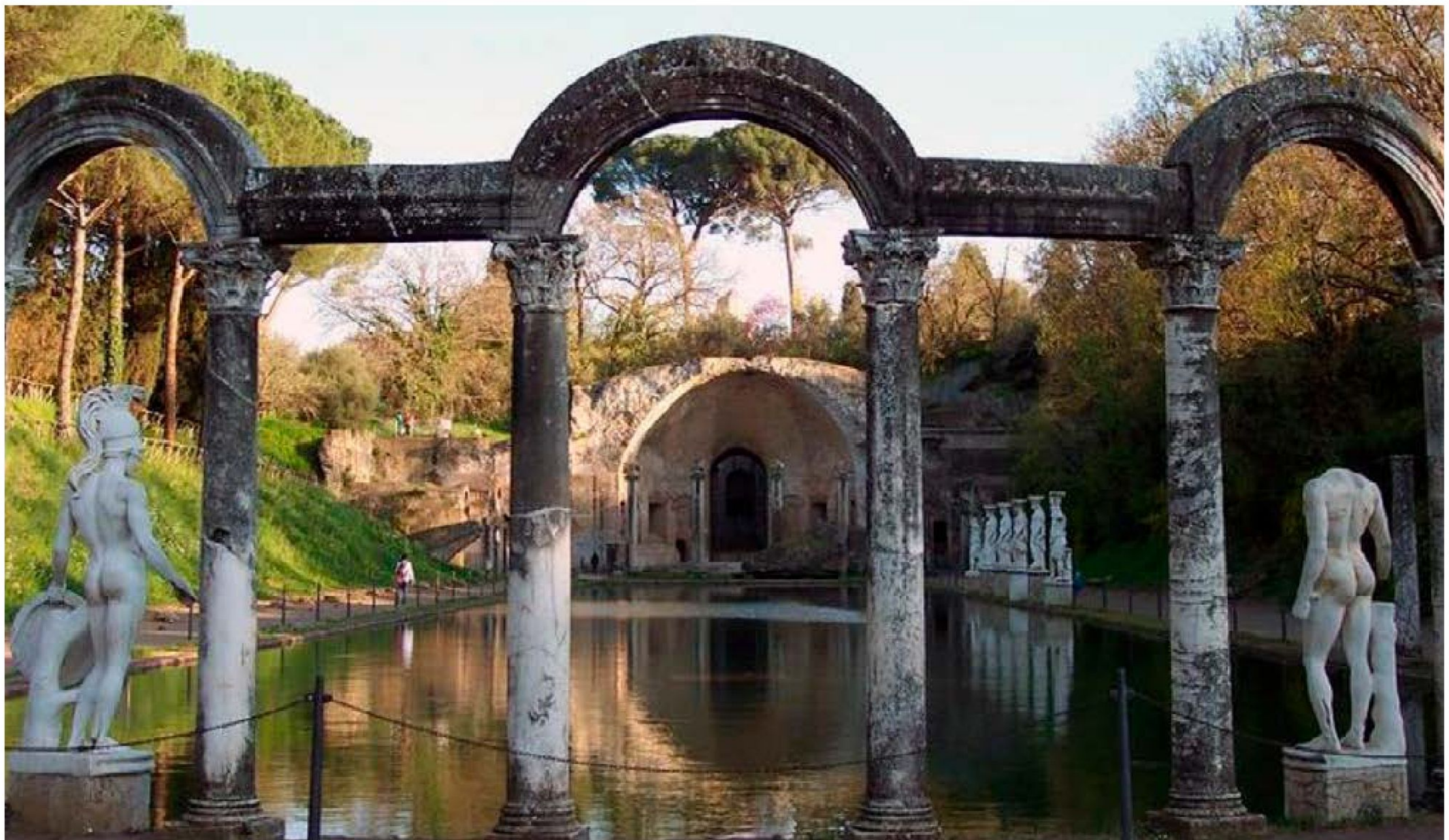
Inserita dall'Unesco nella World Heritage List, la splendida Villa Adriana, a Tivoli (Roma), è ancora oggi uno dei complessi monumentali che, più di molti altri, riescono a mettere in scena i fasti dell'antica Roma, specialmente quelli legati al potere.

Fatta costruire dall'imperatore Adriano (76-138 d.C., in carica dal 117 fino all'anno della morte) come sua residenza privata, la villa non è lontana dall'Urbe (circa 28 km), che era raggiungibilie usando la via Tiburtina, la Prenestina, oppure navigando sull'Aniene.

È formata da un insieme di costruzioni collegate fra loro, ciascuna con una funzione precisa: l'edificio con tre esedre, il ninfeo, lo stadio e la peschiera, ai quali sono collegati il quadriportico, le terme, il vestibolo e il padiglione del pretorio. Nella sua principesca dimora, che si

IL CANOPO

È la struttura più celebre della villa: simboleggia il fiume Nilo, sulle cui rive, nella città di Canopo, sorgeva un grande tempio.



INFO

Villa Adriana
Largo Marguerite Yourcenar, 1 - Tivoli (RM)
Orari: 9,30-17/19,30 (secondo la stagione)
Biglietto: 10 € (ridotto 5 €)
Tel: +39 0774 530203
E-mail: va-ve@beniculturali.it

estendeva su una superficie di 120 ettari, l'imperatore volle riprodurre luoghi e monumenti che lo avevano affascinato durante i suoi innumerevoli viaggi, soprattutto quelli in Egitto.

UN GIOIELLO PIENO DI SEGRETI

Nella villa si possono così ammirare il Pecile, un enorme giardino circondato da un porticato con piscina, utilizzato per le passeggiate estive o invernali; il Canopo, un grande bacino d'acqua ornato da colonne e statue, che culmina con un tempio sovrastato da una cupola a spicchi; infine, i resti di due stabilimenti termali, le Grandi Terme e le Piccole Terme. Queste ultime erano rigorosamente private, dotate di un *frigidarium* a cielo aperto e di una sala rotonda, chiusa da una cupola in cui si aprivano cinque grandi finestre. Il tutto era decorato con preziosi stucchi, oggi scomparsi.

Le Grandi Terme, invece, riservate al personale addetto alla villa (che ospitava più di un migliaio di persone), erano dotate di un gigantesco sistema di riscaldamento sotto il pavimento e di una grande sala sudatoria circolare. Ma il complesso adrianeo ospitava anche il palazzo imperiale, uno stadio, un teatro e perfino la cosiddetta Piazza d'oro, una maestosa struttura con funzioni di "rappresentanza" che comprendeva un grande cortile con portico (il peristilio), arricchito da affreschi e decorazioni a stucco. E non mancava nemmeno un autentico gioiello segreto, il Teatro Marittimo, una sorta di isola con colonnato ionico, circondata da un canale, dove l'imperatore si rifugiava per riflettere.

Abbandonata dopo la morte di Adriano, la villa fu spogliata di tutti i suoi tesori e venne inghiottita dalla natura, lasciando intravedere solo qualche avanzo di architettura. A riscoprirla, nel Quattrocento, fu l'umanista Flavio Biondo (colui che inventò il termine Medioevo) e papa Alessandro VI Borgia ne promosse i primi scavi. Ma fu l'architetto Pirro Ligorio, nel Cinquecento, a riportare alla luce il complesso. Il suo lavoro è testimoniato in una serie di diari, i *Codici ligoriani*, dove descrive le sue esplorazioni. ■

LUOGO PRIVATO
Sopra, il cosiddetto Teatro Marittimo. Fu una delle prime strutture della villa e la primissima residenza di Adriano, nonché la parte più riservata dell'intero complesso imperiale.

TURISTI PER CASO SLOW TOUR
IL MENSILE PER CHI VIAGGIA CON IL CORPO E LA MENTE!

SUL NUMERO DI OTTOBRE

LAZIO MISTICO
IL CAMMINO DI SAN BENEDETTO

SPECIALE CAMPANIA
I MISTERI DI UNA TERRA "FEMMINA"

GIAPPONE ESISTENZIALE
UN VIAGGIO CHE CAMBIA LA VITA

VENEZIA POSSIBILE
COME NON L'AVETE MAI VISTA

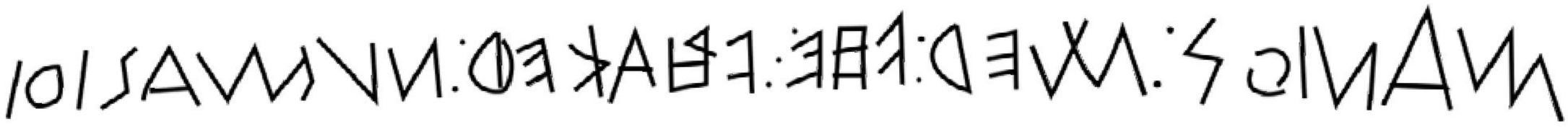
TURISTI PER CASO È ANCHE UNA RIVISTA INTERATTIVA: CON IL QR CODE POTETE DIVERTIRVI A VEDERE I VIDEO CON GLI APPROFONDIMENTI DEI NOSTRI VIAGGI!

È DISPONIBILE IN EDICOLA E SUL NOSTRO STORE
WWW.SPREA.IT/TURISTIPERCASOSLOWTOUR

IL MISTERO DELLA FIBBIA

La Fibula prenestina, considerata il più antico documento scritto in lingua latina, fu per anni al centro di un "giallo" archeologico, risolto solo di recente grazie alla moderna tecnologia elettronica

di Eugenio Anchisi



Il 7 gennaio 1887, lo studioso tedesco Wolfgang Helbig (1839-1915) presenta ai colleghi riuniti nella sede dell'Istituto archeologico germanico di Roma (fondato nel 1829) una spilla, o fibula, in oro del VII secolo a.C. È abbastanza vago sul luogo e sulle modalità di ritrovamento del reperto (che dice di aver acquistato l'anno precedente da un amico), ma in una lettera spedita pochi giorni prima al grande storico tedesco Theodor Mommsen parla di uno scavo segreto presso Palestrina (l'antica Preneste), in cui la spilla sarebbe stata rinvenuta.

LA PRIMA DEDICA

Si tratta di una "fibula a drago", dalla foggia sinuosa, lunga poco più di 10 cm. All'epoca in cui fu prodotta, si trattava di un ornamento maschile, usato per assicurare le vesti sulle spalle o alla vita. La particolarità del reperto mostrato da Helbig, tuttavia, non risiede nel suo valore

artistico, ma nel fatto che sulla staffa di boccaggio dell'ago, o ardiglione, è incisa un'iscrizione in caratteri e lingua latina arcaici.

La scritta, che procede da destra verso sinistra, è la seguente: «MANIOS MED FHE FHAKED NVMASIOI». Tradotta in latino classico dallo stesso Helbig e dal collega Dümmler, la dedica suona così: «Manios me fecit Numario», ossia "Manio mi ha fatto per Numerio". Chi fossero Manio, l'artigiano creatore della fibula, e Numerio, colui per cui la spilla fu prodotta, resta ignoto: certo è che l'incisione appare subito come la più antica iscrizione latina mai ritrovata, tanto da finire anche nei manuali scolastici.

DUE SENTENZE PER UN ENIGMA

Da subito sorgono sospetti attorno all'autenticità del reperto, soprattutto a causa dei dubbi legati al luogo del ritrovamento. Helbig prima resta vago, poi parla di un oggetto sottratto alla Tomba Bernardini, una sepoltura principesca scoperta nel 1876 nella zona di Preneste. Gli oggetti ritrovati nel tumulo (tra cui una piastra d'oro e un pettorale finemente lavorato) risalgono a un periodo compreso fra il 680 e il 650 a.C., compatibile con l'età della spilla, che viene così chiamata "Fibula prenestina".

I dubbi riguardano soprattutto l'autenticità della scritta. Nel 1980 esce un lavoro intitolato *La cosiddetta Fibula prenestina. Antiquari, eruditi e falsari*, che ha grande risonanza fra storici e linguisti. La filologa Margherita Guarducci dichiara esplicitamente che la fibula è un falso creato da Helbig in collaborazione con l'antiquario romano Francesco Martinetti, coinvolto in altri casi di reperti contraffatti.

Sul gioiello pare cadere la condanna definitiva, ma ci pensa la tecnologia a riabilitarla: nel 2011, studi effettuati da Daniela Ferro e Edilberto Formigli, grazie a un microscopio elettronico a scansione e a una microsonda elettronica, ribaltano la sentenza e assicurano che il manufatto risale effettivamente al VII secolo e la sua lavorazione risulta compatibile con le tecniche orafe dell'epoca.

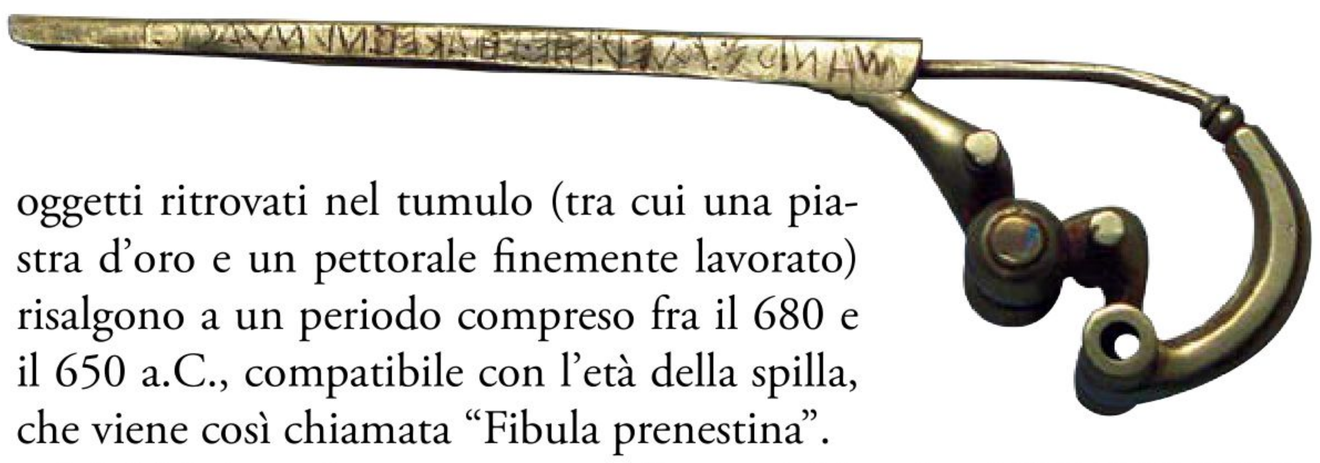
Oggi la fibula della discordia, documento autentico dell'antica lingua italica, è esposta con tutti gli onori presso il Museo preistorico etnografico "Luigi Pigorini" di Roma. ■

• PAROLE DI ROMA •

Fibula

Fibula, da cui deriva l'italiano "fibbia", indica un fermaglio, un uncino o qualunque cosa serva ad agganciare due oggetti. Si tratta della contrazione di *figibula*, dal verbo *figere*, che significa "bucare" o "attaccare".

Altri fanno derivare la parola da *fiber* ("ciò che sta alle estremità", "ciò che finisce"), o dal greco *phiben*, "cosa che lega".



ORI DAL PASSATO
Sopra, la Fibula prenestina, sulla cui staffa si legge chiaramente l'incisione (riportata per esteso nella pagina a fronte). Al centro, una piastra d'oro ritrovata nella Tomba Bernardini, la stessa in cui sarebbe stata rinvenuta la fibula. In alto, Wolfgang Helbig, il primo a studiare la spilla e a presentarla ai colleghi archeologi. Nella pagina a fronte, un bacile d'oro, anch'esso riemerso dalla Tomba Bernardini.

S.P.Q.R. NEWS

LE ULTIME NOTIZIE DAL MONDO ROMANO

LA MINIERA DELLE NAVI ROMANE

Eccezionale scoperta fatta in Serbia

Che faccia avranno fatto i minatori che, mentre scavavano come ogni giorno in una cava a cielo aperto di Kostolac, in Serbia, si sono trovati sotto i picconi i relitti di tre navi romane? La sorpresa, sicuramente, dev'essere stata notevole, soprattutto perché si saranno chiesti come le imbarcazioni, piuttosto ben conservate, fossero finite in quel posto.

Parte della spiegazione è stata data: il sito minerario si trova non lontano dall'antica città romana di Viminacium (capitale della provincia di Mesia, che sorgeva proprio nei pressi della moderna Kostolac, non lontano dal Danubio); e quella che oggi è una miniera fino a 1.300 anni fa era, probabilmente, un ramo del grande fiume. Tuttavia, questo non risolve del tutto l'enigma. Secondo l'archeologo Miomir Korac, membro del Viminacium Science Project, la più grande delle tre imbarcazioni ritrovate (purtroppo parzialmente danneggiata dalle attrezzature dei minatori) era lunga 15 m, aveva il fondo piatto e un solo ponte. Era mossa da almeno sei paia di remi, oltre che da una vela triangolare, di cui sono stati trovati gli accessori: una tecnica di costruzione tipicamente romana.

Le due barche più piccole sono state invece scolpite in singoli tronchi d'albero. Erano quindi simili a piroghe, e forse appartenevano alle genti slave che abitavano la zona. È possibile che le navi siano state abbandonate o affondate durante l'invasione degli Àvari, nel 600 d.C., per sottrarle alle loro mani. Con un po' di fortuna, la ricostruzione delle imbarcazioni aiuterà gli archeologi a svelare il mistero. ■

FALERII NOVI
LA CITTÀ RITROVATA

Grazie all'indagine con i georadar

Della città di Falerii Novi si conoscevano sia la storia che l'ubicazione, tuttavia non si sapeva molto della sua reale estensione e dei monumenti che l'abbellivano, poiché poche delle sue costruzioni si sono conservate. Fondata dai Falischi e poi passata in mano etrusca, Falerii (che sorgeva 50 km a nord dell'Urbe) venne distrutta dai Romani e poi ricostruita. Di recente, indagini eseguite con un georadar da un'équipe britannica hanno rivelato con estrema precisione i luoghi e i contorni di moltissimi edifici e monumenti sconosciuti, oltre che della città stessa. «Abbiamo scoperto un tempio che non conoscevamo» afferma Alessandro Launaro, docente di Archeologia classica a Cambridge. «Dalle immagini emerge così nitido, come se fosse disegnato a matita. Del teatro conoscevamo la posizione ma non la pianta. Due strutture potrebbero essere dei bagni pubblici. E poi un doppio portico, aperto su una corte e, forse, su un ninfeo. Non sospettavamo che un edificio di tali dimensioni potesse trovarsi lì». ■

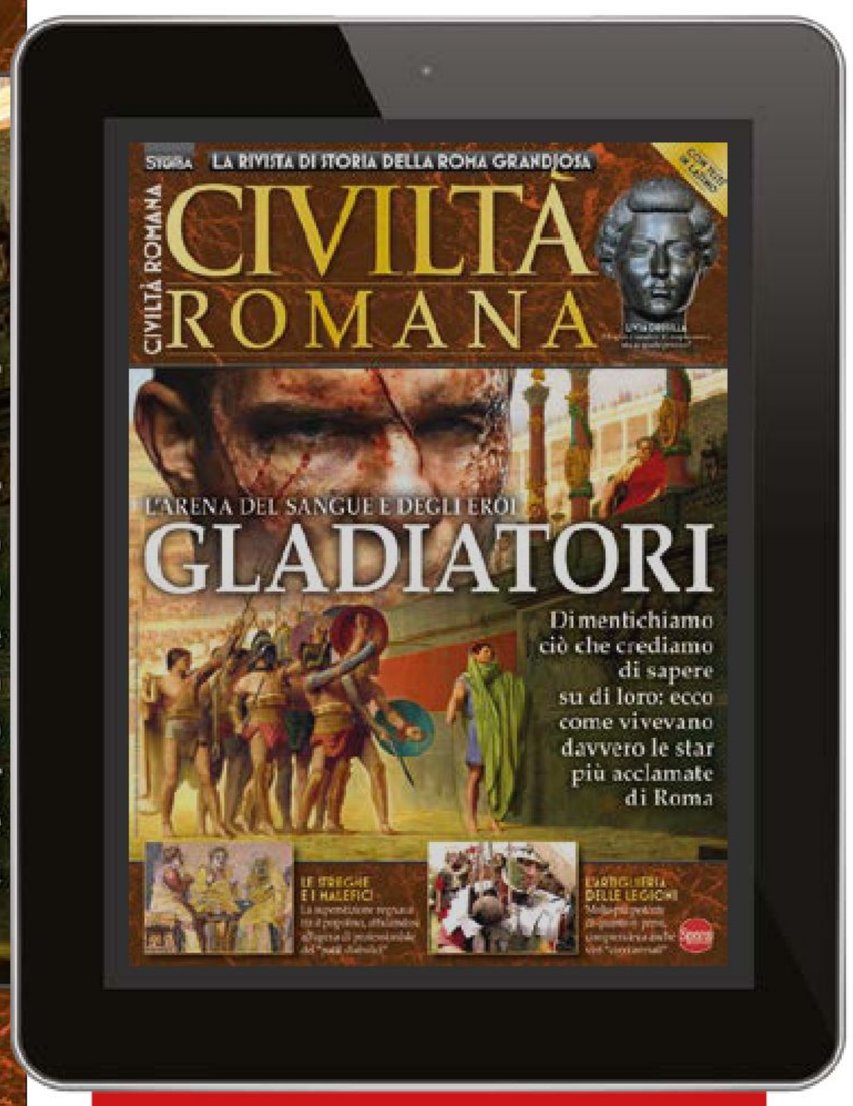
ABBONATI

ALLA TUA RIVISTA PREFERITA

TE LA SPEDIAMO APPENA STAMPATA!

CONSEGNA GARANTITA ENTRO 48H

Posteitaliane Posta PremiumPress



Con l'abbonamento cartaceo la versione digitale è in **OMAGGIO**!

20,90€

invece di ~~27,60€~~

DISPONIBILE ANCHE SOLO IN VERSIONE DIGITALE

Scansiona il QrCode per abbonarti oppure contattaci

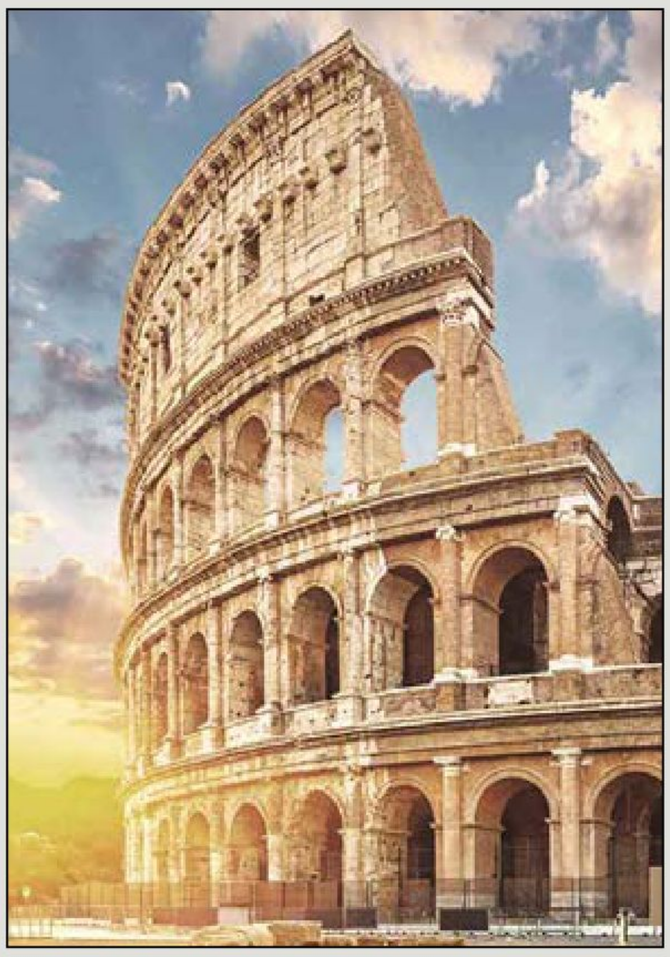
Telefono
02 87168197

online
www.sprea.it

email
abbonamenti@sprea.it

WhatsApp
329 3922420
Solo messaggi

Informativa ex Art.13 LGS 196/2003. I suoi dati saranno trattati da Sprea SpA, nonché dalle società con essa in rapporto di controllo e collegamento ai sensi dell'art. 2359 c.c. titolari del trattamento, per dare corso alla sua richiesta di abbonamento. A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati anagrafici. Inoltre previo suo consenso i suoi dati potranno essere trattati dalle Titolari per le seguenti finalità: 1) Finalità di indagini di mercato e analisi di tipo statistico anche al fine di migliorare la qualità dei servizi erogati, marketing, attività promozionali, offerte commerciali anche nell'interesse di terzi. 2) Finalità connesse alla comunicazione dei suoi dati personali a soggetti operanti nei settori editoriale, largo consumo e distribuzione, vendita a distanza, arredamento, telecomunicazioni, farmaceutico, finanziario, assicurativo, automobilistico e ad enti pubblici ed Onlus, per propri utilizzi aventi le medesime finalità di cui al suddetto punto 1) e 2). Per tutte le finalità menzionate è necessario il suo esplicito consenso. Responsabile del trattamento è Sprea SpA via Torino 51 20063 Cernusco SN (MI). I suoi dati saranno resi disponibili alle seguenti categorie di incaricati che li tratteranno per i suddetti fini: addetti al customer service, addetti alle attività di marketing, addetti al confezionamento. L'elenco aggiornato delle società del gruppo Sprea SpA, delle altre aziende a cui saranno comunicati i suoi dati e dei responsabili potrà in qualsiasi momento essere richiesto al numero +39 0287168197 "Customer Service". Lei può in ogni momento e gratuitamente esercitare i diritti previsti dall'articolo 7 del D.Lgs.196/03 – e cioè conoscere quali dei suoi dati vengono trattati, farli integrare, modificare o cancellare per violazione di legge, o opporsi al loro trattamento – scrivendo a Sprea SpA via Torino 51 20063 Cernusco SN (MI).



VISITE | COLOSSEO: SOTTERRANEI, ARENA E PRIMO PIANO

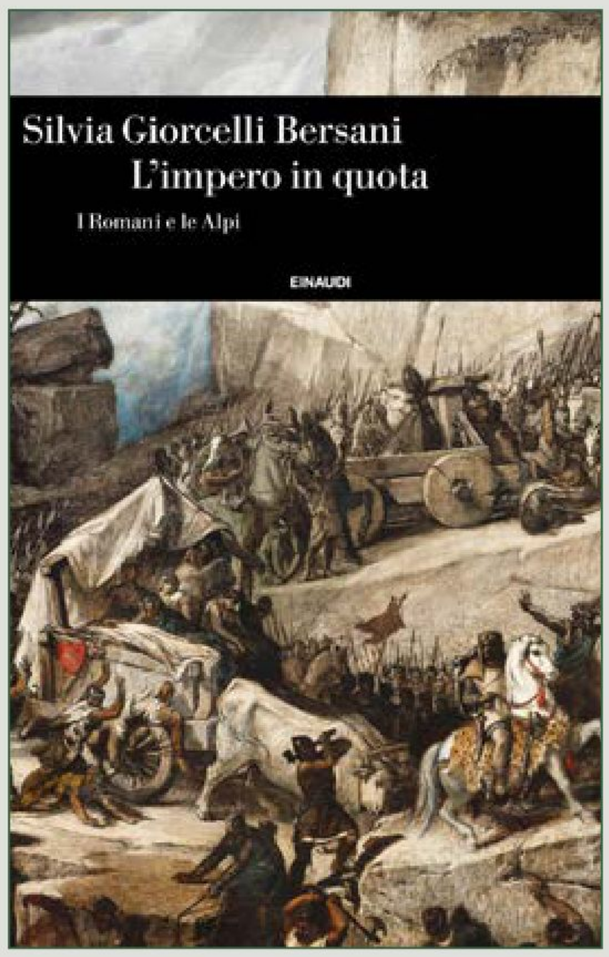
Tutti conoscono il Colosseo, l'Anfiteatro Flavio, fatto costruire dall'imperatore Vespasiano e inaugurato da suo figlio Tito. Tuttavia, quanti possono dire di essere andati al di là delle semplici scalinate o degli archi che le caratterizzano? Da martedì 1° settembre, per soddisfare la curiosità di tutti coloro che vogliono approfondire la conoscenza diretta di questo straordinario e fatidico monumento (una profezia dell'VIII secolo recita: «Finché esisterà il Colosseo, esisterà anche Roma; quando cadrà il Colosseo, cadrà anche Roma; quando cadrà Roma, cadrà anche il mondo»), è partita l'iniziativa *Colosseo: sotterranei, arena e primo piano*, una proposta di fruizione diversa dal solito, che consente di visitare gli ipogei del monumento antico più famoso e visitato al mondo e di scendere nel suo ventre. Il percorso di visita dell'anfiteatro include: l'accesso al piano dell'arena; i sotterranei; il primo piano; la Terrazza Valadier e l'affaccio sulla piazza del Colosseo. La durata stimata per la visita è di 60 minuti e sono previsti tour didattici per gruppi e scolaresche. Vista la particolare conformazione del monumento, si consiglia di indossare scarpe comode.

Orari: 10,30-19 (1/9-30/9), 9,30-18,30 (1/10-24/9), 8,30-16,30 (fino al 31/10) **Biglietto:** € 22

LIBRI | ROMA ALLA CONQUISTA DELLE ALPI

Un libro decisamente originale quello di Silvia Giorcelli Bersani, che affronta un tema poco trattato dagli storici: il rapporto fra Roma e le Alpi, confine naturale del territorio italiano. Che visione avevano gli antichi Romani di queste montagne e dei popoli che le abitavano? Erano luoghi marginali, di resistenza, difficili e inospitali, certo, ma anche barriere a difesa di Roma e della penisola o, secondo i casi, cerniere di comunicazione con la realtà transalpina, vettori di comunicazioni, commerci e idee. Il volume non ha una sequenza cronologica, ma segue lo snodarsi degli eventi importanti con approfondimenti sulla vita materiale, la mentalità e le strutture sociali, economiche e religiose che hanno formato gli uomini e le donne vissuti nel territorio alpino. I Romani hanno scritto un capitolo importante nella storia delle Alpi, anche se a loro non piacevano affatto: le consideravano troppo alte, fredde e lontane dal mare e dall'Urbe. Tuttavia, per ragioni politiche e strategiche, si decisero a occuparle, anche se abbastanza tardi nella loro storia. Fu così che un baluardo inaccessibile, che in origine costituiva il confine netto e la presunta protezione naturale dell'Italia, diventò progressivamente un luogo di espansione e di passaggio.

Silvia Giorcelli Bersani, **L'impero in quota,** Einaudi, pp. 282, illustrato, € 28

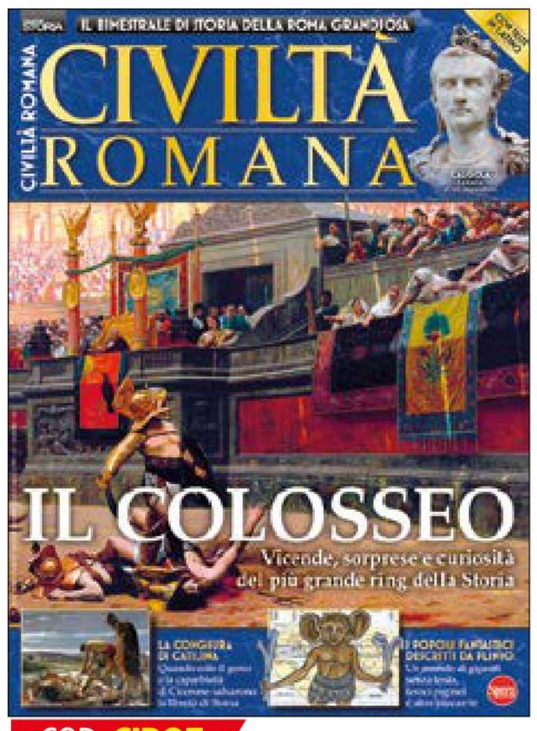


FILM | GLADIATORI TRA STORIA E LEGGENDA

Mescolando storia e pettegolezzo, Umberto Lenzi, abile artigiano del cinema italiano, nel 1964 mise in piedi il film *L'ultimo gladiatore*. Di storico c'è poco nella pellicola, ma i temi trattati sono quelli dell'autentica Roma imperiale: ci sono il principe tiranno (in questo caso Caligola), l'imperatrice dissoluta e attratta da un nerboruto gladiatore (Messalina), il cortigiano traditore e cospiratore (Cherea). Proprio quest'ultimo, in combutta con Messalina, decide di eliminare Caligola. Questi, nel frattempo, ha adocchiato uno schiavo particolarmente possente, Naor, che decide di far addestrare come gladiatore. Naor sgomina tutti gli avversari dell'arena, ma senza ucciderne nessuno e la cosa non piace all'imperatore, che decide di farlo uccidere. Naor fugge e si mette alla guida di una rivolta di schiavi. Caligola lo insegue, ma viene ucciso da Cherea. Messalina fa incoronare il marito Claudio, elimina Cherea e ingaggia Naor come guardia del corpo, ma vorrebbe farlo ucidere quando questi si rifiuta di giustiziare un rivale. Conosciuti i misfatti della moglie, Claudio la fa arrestare e lei si avvelena. Interpretato da Richard Harrison nel ruolo di Naor e da Lisa Gastoni in quello di Messalina, il film è piacevole e con il giusto mix di spettacolo e dramma.

HAI PERSO UN NUMERO DI CIVILTÀ ROMANA?

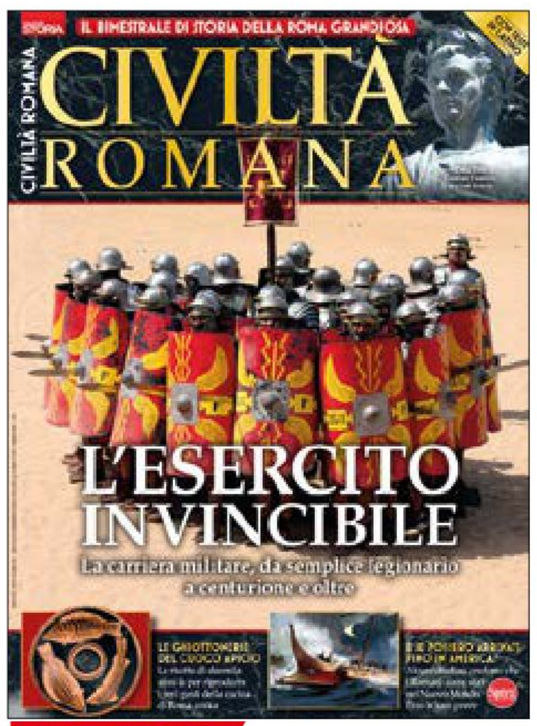
NON PREOCCUPARTI, PUOI ACQUISTARE GLI ARRETRATI!



COD. **CIRO7**

COD. **CIRO8**

COD. **CIRO9**



COD. **CIRO10**

SOLO IN VERSIONE DIGITALE

COD. **CIRO11**

COD. **CIRO12**

Completa la tua collezione ordinando gli arretrati **a soli 6,90€ cad.** su **www.sprea.it** oppure utilizzando il modulo qui sotto

SCEGLI L'ARRETRATO CHE VUOI ORDINARE

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: **Sprea Spa** Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.56561221. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.sprea.it/civiltaromana**. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it** oppure telefonare allo 02/87168197 dal Lunedì al Venerdì dalle 9.00 alle13.00 e dalle 14.00 alle 18.00.

INSERISCI I CODICI E MESI DI RIFERIMENTO delle pubblicazioni che desideri ricevere:

	€
	€
	€
	€
Totale Ordine	€

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:

Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Per **una rivista** spedizione tramite **posta tradizionale** al costo aggiuntivo di	€ **3,90**
	Per **due o più riviste** spedizione tramite **Corriere Espresso** al costo aggiuntivo di	€ **7,00**

TOTALE COMPLESSIVO	€

Data _____ Firma del titolare_____

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea Spa Socio unico Sprea Holding Spa con sede in via Torino 51 – 20063 Cernusco s/ Naviglio (MI) è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne Incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'Informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N° _____ **C.A.P.** _____ **PROV.** _____

CITTÀ _____

TEL. _____

E-MAIL _____

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO (Indica con una ✗ quello prescelto)

☐ Versamento su **CCP 99075871** intestato a **Sprea Spa arretrati Via Torino 51 20063 Cernusco Sul Naviglio MI** (Allegare ricevuta nella busta o al fax)

☐ Bonifico intestato a **Sprea Spa arretrati** sul conto **IBAN IT05 F076 0101 6000 0009 9075 871**

☐ **Carta di Credito** N. _____

(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. _____ CVV _____

(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

_____

Nome e Cognome del Titolare della carta (può essere diverso dall'abbonato)

☐ CartaSi ☐ postepay ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ Diners Club International

SIMBOLI

IL SIGNUM

VESSILLO DELL'ONORE

Le insegne che distinguevano i reparti dell'esercito romano erano un punto di riferimento sia per i legionari in marcia che per quelli in battaglia. Il *signum*, portato da un soldato addetto allo scopo, chiamato *signifer*, era costituito da un'asta di legno, alla cui estremità superiore veniva montato un drappo o un emblema: quest'ultimo era spesso una mano aperta oppure l'immagine di un animale. Sull'asta, inoltre, erano affisse insegne metalliche che riproducevano simboli magici, onorifici o religiosi.

L'insegna doveva essere ben visibile in qualunque momento e il *signifer* aveva un ruolo importante, soprattutto durante le battaglie, perché dietro il vessillo che lo distingueva ogni reparto trovava lo slancio per affrontare l'avversario. Per il nemico, invece, sia il *signifer* che la sua insegna costituivano un bersaglio privilegiato: al termine di ogni scontro, infatti, era motivo di prestigio catturare il maggior numero di insegne romane. La perdita dell'aquila, che costituiva l'insegna principale, poteva portare addirittura allo scioglimento della legione.

Il *signifer*, che era un sottufficiale privilegiato, si distingueva dagli altri legionari anche perché dotato di un piccolo scudo rotondo, chiamato *parmula*, ma soprattutto perché si ricopriva con la pelle di un animale selvaggio (orso, lupo o leone), che gli conferiva un aspetto davvero temibile. ■

PROSSIMAMENTE

IL PROSSIMO NUMERO È IN EDICOLA IL 15 DICEMBRE

LA GUERRA CIVILE

Fu lo scontro epocale e cruento tra Cesare e Pompeo a decidere il destino della Repubblica.

CARACALLA

Amato dai soldati e odiato dai senatori, fu un imperatore tra i più controversi.

I PICENI

L'orgoglioso popolo italico che seppe contrastare l'Urbe.

LUCILLA

La virtuosa sorella del vizioso Commodo.

GESÙ A ROMA

Come e dove sorsero le prime comunità cristiane della capitale?

CIVILTÀ ROMANA

Bimestrale - prezzo di copertina 6.90 €
www.conoscerelastoria.it

Realizzazione editoriale a cura di:
Dumas S.r.l. di Guglielmo Duccoli
Hanno collaborato: Giacomo Alibrandi, Eugenio Anchisi, Andrea Angiolino, Stefano Bandera, Giuseppe Cascarino, Enza Fontana, Mario Galloni, Elena Guidi, Elena Percivaldi, Enea Riccardi
Immagini: Creative Commons, Historyca, Romanian Akp, Wikimedia/Wikipedia

Sprea S.p.A.
Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (Mi) - Italia
PI 12770820152- Iscrizione camera Commercio 00746350149
Per informazioni, potete contattarci allo 02 924321

CDA: Luca Sprea (Presidente), Alessandro Agnoli (Amministratore Delegato), Maverick Greissing (Consigliere Delegato)

ADVERTISING, SPECIAL PROJECTS & EVENTS
Marketing: Mauro Fabbri - maurofabbri@sprea.it
Segreteria: Emanuela Mapelli -
Tel. +39 0292432244 emanuelamapelli@sprea.it
Events Production: Giulia Sprea (Mind S.r.l.)- giulia@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL
Sonia Lancellotti, Virgilio Cofano : tel. 02 92432295/440- distribuzione@sprea.it

ABBONAMENTI E ARRETRATI
Abbonamenti: si sottoscrivono on-line su www.sprea.it/abbonamenti
Mail: abbonamenti@sprea.it
Fax: 02 56561221
Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
WhatsApp: 329 3922420
Il prezzo dell'abbonamento è calcolato in modo etico perché sia un servizio utile e non in concorrenza sleale con la distribuzione in edicola.
www.sprea.it

FOREIGN RIGHTS
Gabriella Re: tel . 02 92432262 - international@sprea.it

SERVIZI CENTRALIZZATI
Art director: Silvia Taietti
Grafici: Marcella Gavinelli, Alessandro Bisquola, Nicolò Digiuni, Tamara Bombelli, Luca Patrian
Coordinamento: Gabriella Re, Silvia Vitali , Alessandra D'Emilio, Roberta Tempesta, Elisa Croce, Laura Vezzo, Laura Galimberti, Michela Lampronti, Francesca Sigismondi, Tiziana Rosato, Milena Sacchi
Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Sara Palestra, Danilo Chiesa, Désirée Conti- amministrazione@sprea.it

Civiltà Romana, pubblicazione registrata al Tribunale di Milano il 26.10.2010 con il numero 633. ISSN: 2611-7282

Direttore responsabile: Luca Sprea

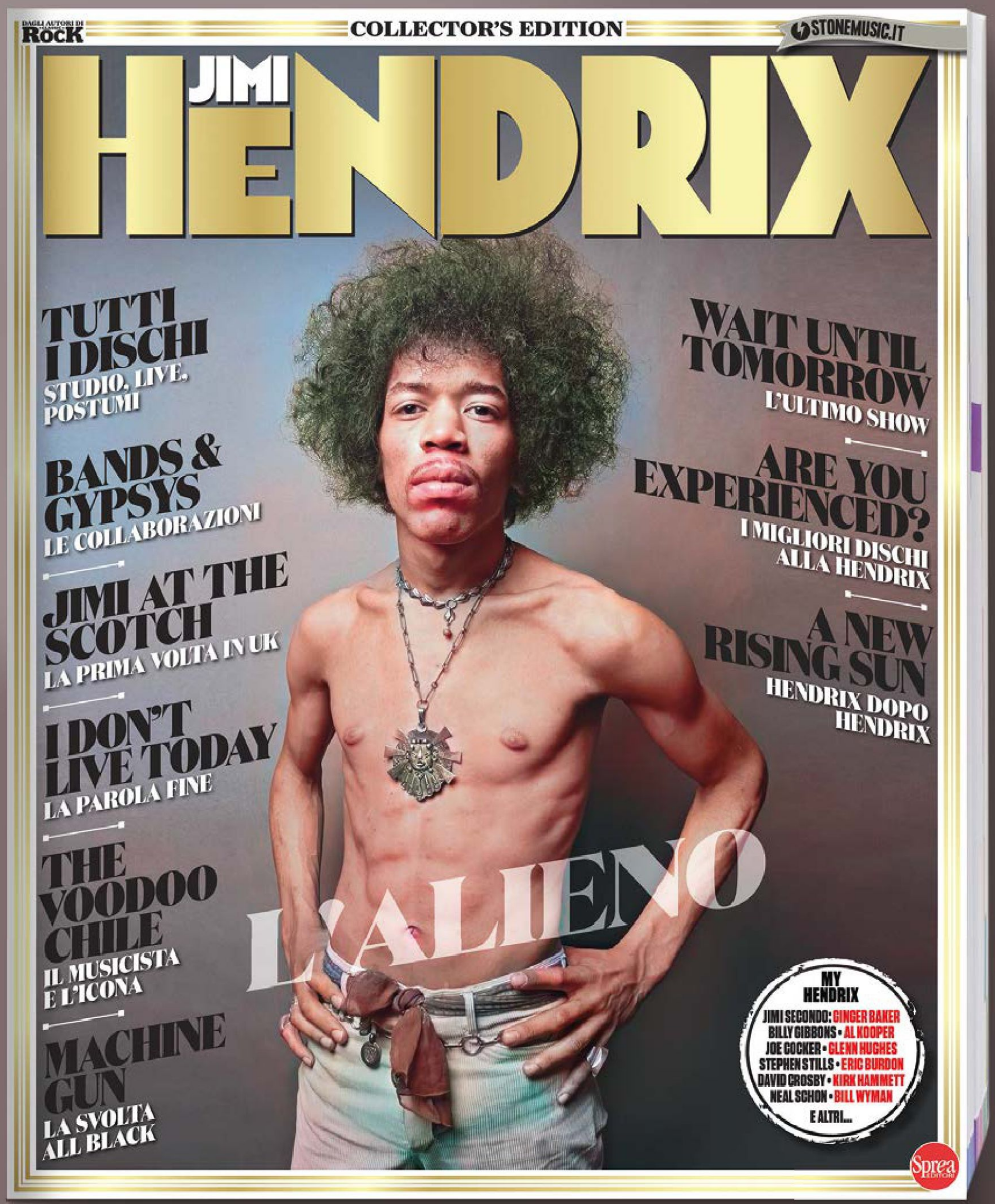
Distributore per l'Italia: Press-Di Distribuzione stampa e multimedia s.r.l. - 20090 Segrate.
Distributore per l'Estero : SO.DI.P S.p.A. Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. +390266030400 - Fax +390266030269 - sies@sodip.it - www.sodip.it

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. Via Tiberio Claudio Felice,7- 84131 Salerno

Copyright : Sprea S.p.A.
Informativa su diritti e privacy
La Sprea S.p.A. è titolare esclusiva della testata Civiltà Romana e di tutti i diritti di pubblicazione e di diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede legale in Via Torino, 51 Cernusco sul Naviglio (MI). La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea S.p.A. Per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo.

Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

IN EDICOLA



Scansiona il QR Code

Acquistala su www.sprea.it/hendrix
anche in versione digitale

CIVILTÀ ROMANA

LE DONNE DI ROMA: DA UMILI RECLUSE A ESEMPI DI LIBERTÀ

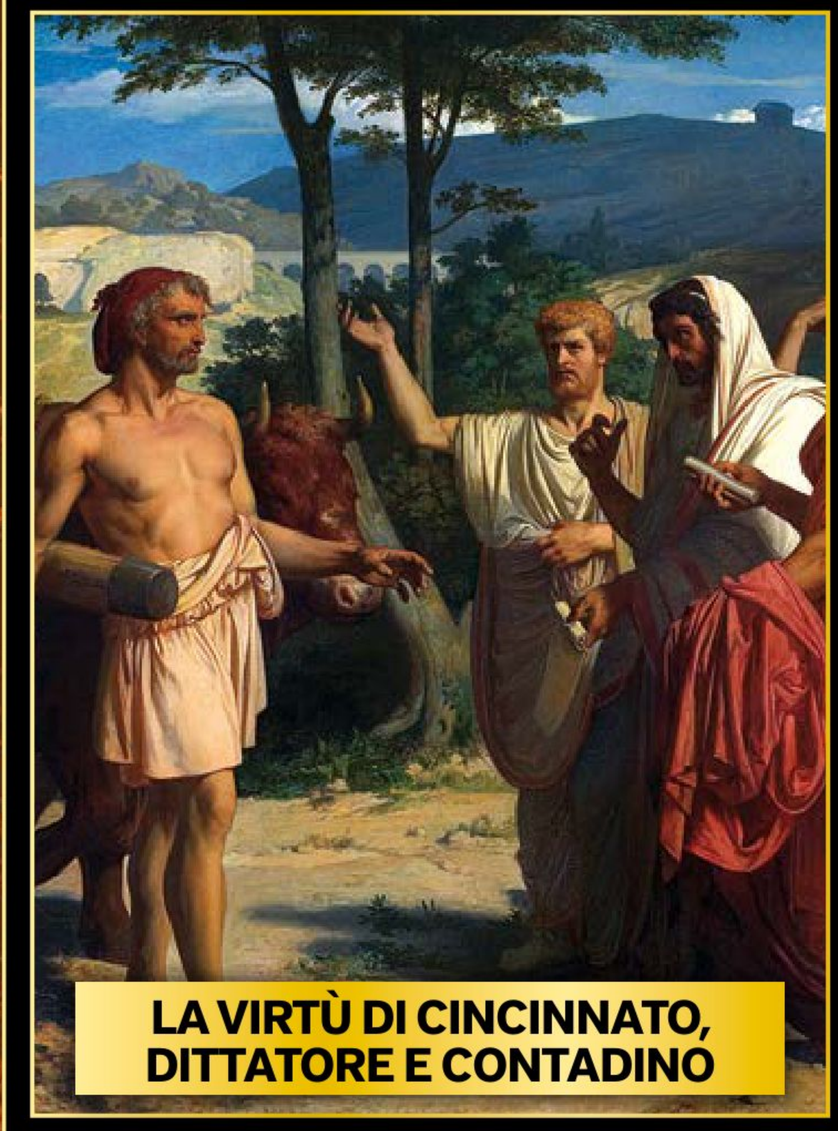
LARI E PENATI, I PICCOLI DEI CHE PROTEGGEVANO LA CASA

ELIOGABALO, L'IMPERATORE PIÙ VITUPERATO DELLA STORIA

CAMPI RAUDII, LA TRIONFALE VITTORIA DI MARIO SUI CIMBRI

ESERCITI IN MARCIA ALLA CONQUISTA DEL MONDO, IMPERATORI DISSOLUTI, GENERALI INDOMABILI, DEI E MITI IMMORTALI, CAPOLAVORI D'ARTE E DI ARCHITETTURA, STORIE E CURIOSITÀ DI UNA CIVILTÀ MOLTO PIÙ SIMILE ALLA NOSTRA DI QUANTO POSSIAMO IMMAGINARE

VIVERE NELLA SUBURRA, LURIDO BASSOFONDO ROMANO



LA VIRTÙ DI CINCINNATO, DITTATORE E CONTADINO

VILLA ADRIANA, GIOIELLO NASCOSTO NELLA FORESTA

IL CIBO DA STRADA, FRA TAVERNE E BANCARELLE

CIVILTÀ ROMANA N. 13 - BIMESTRALE - 6,90€

9 772611 728000 00013

P. I. 15-09-2020 OTTOBRE-NOVEMBRE